17 F

MICRO:
L'INCRUSTATION
MODE D'EMPLOI

ISSN 0247-1132

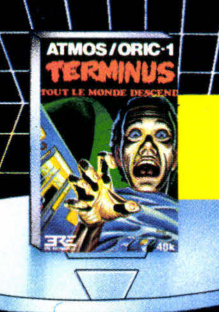
jeux & stratégie

n°30

TOUS LES DEUX MOIS

noël : trouvez le cadeau idéal

LE LOGICIEL PREND L'ERE



Quand le métro Parisien devient réellement inquiétant.
Auteur : R. PIECHAUD.

ATMOS/ORIC-1
MISSION
DELTA
SIMULATEUR DE VOL
48K

La référence sur ORIC/ ATMOS.
Auteur : M.A. RAMPON.



20 images/seconde en 3 dimensions.
Auteurs : J.M. COHEN et O. PICCIOTTO.



ERE INFORMATIQUE
27, rue de Léningrad 75008 PARIS
Tél. : (1) 387.27.27 +


ENFIN EN FRANÇAIS !!!
L'APPEL de CTHULHU
Jeu de Rôle Fantastique dans les mondes de H.-P. Lovecraft.
SANDY PETERSEN
Vous qui n'avez plus peur des dragons, allez donc dire bonjour à Cthulhu !!!
LE JEU LE PLUS PRIMÉ D'AMERIQUE
ET DEJA CINQ MODULES
Un couloir, une porte, des monstres, un trésor. Un couloir, une porte, des monstres, un trésor !!! Vous croyez que c'est ça les jeux de rôles ? Découvrez une autre manière de jouer avec l'Appel de Cthulhu, mais sachez que vous risquez gros...
Editeur
Jeux Descartes
5 rue de la Baume
75008 Paris
L'ASILE d'Aliénés et Autres Contes
La Malédiction des CHTHONIENS
Barton • Hamblin • Hargrave
Les Ombres de YOG-SOTHOTH
Une Campagne Mondiale pour Sauver l'Humanité
Les Fungi de YUGGOTH
Aventures desespérées contre la confrérie
Keith Herber
Supplément de CTHULHU
Aventures Effroyables & Études Approfondies des Légendes et Traditions
En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.
A retourner, accompagné du règlement à Jeux Descartes : 5, rue de la Baume 75008 PARIS.
☐ L'Appel de Cthulhu 199 F
☐ Supplément de Cthulhu 99 F
☐ Les Ombres de Yog-Sothoth 99 F
☐ L'Asile d'Aliénés 99 F
☐ Les Fungi de Yuggoth 99 F
☐ La malédiction des Chthoniens 99 F
Total
Frais de port et d'emballage + 20 F
A payer
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

Jeux & Stratégie n° 30
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Patrick Springora
Direction
commerciale/publicité :
Ollivier Heuzé
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de :
Bernadette Durisch
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02
Pablo Maurel assisté de
Guy Salançon



tégie - n°30: le plein de

jeux & de stratégie - n°

J & S SE MET SUR SON 31 : TOUT BEAU, TOUT NEUF, LE NUMERO 31 PARAITRA LE 31 JANVIER

Trophée Jeux & Stratégie : Sellos grand vainqueur

Dans le cadre du Festival d'échecs de Paris, près de cent joueurs, dont une proportion impressionnante de Première catégorie, ont disputé les 20 et 21 octobre le dernier tournoi du Trophée *J & S* 1984. A l'issue des neuf rondes, Didier Sellos, Maître international, partageait la première place avec Azadharf mais était déclaré vainqueur après départage au « Bucholz médian ». Par la même occasion, il emportait le Trophée et gagnait ainsi son billet pour Lugano, où il pourra disputer le Tournoi des Maîtres en mars prochain. Le succès de ce dernier tournoi ne fait qu'accroître notre déception de ne pas avoir vu davantage de clubs inscrire leurs tournois au Trophée : défaut d'information ? Inertie des organisateurs ? Rodage difficile d'une nouvelle forme de compétition ? Une formule modifiée est à l'étude pour 1985. Persuadés du succès croissant de la pratique des échecs en parties semi-rapides, nous voulons croire qu'elle connaîtra une participation plus massive.

Résultats

Tournoi *J & S* (20-21 octobre), 9 rondes, 30 minutes par joueurs.
1. Sellos, Azadharf (7,5)
3. Boudre, Abravanel, Benoit, Birmingham, Jean (7)
8. Grimberg, Verat, Mazzoni (6,5)...

Trophée *J & S* 1984.
1. Sellos (80) ; 2. Richard (60) ;
3. Gaillet (50)
4. Boudre (46) ; 5. Sallus, Azadharf, Boulard, Renet (40)
9. Gouret (34)
10. Jean, Passchier, Scholz, Thiel (30)...

Didier Sellos



Photo Alexandre Sassak

Premier Championnat de France de Pente

Organisé par *J & S* et Miro-Meccano, le premier championnat de France de *Pente* s'est déroulé le 20 octobre au Grand-Hôtel, place de l'Opéra à Paris. Après les sélections des 8 et 13 octobre, il ne restait plus que huit candidats sur les quatre cents inscrits depuis mai dernier. Ils furent départagés en sept rondes, au jeu à la pendule, à la cadence de 20 minutes par joueur. Au terme des rondes, deux joueurs étaient encore ex aequo avec 6 points. Après un match de départage, c'est finalement Hervé Dumont, 16 ans, en 1re S au lycée Marcel-Pagnol d'Athis-Mons, qui devait l'emporter devant Philippe Walker de Reims (champion de France en titre de *Monopoly*).

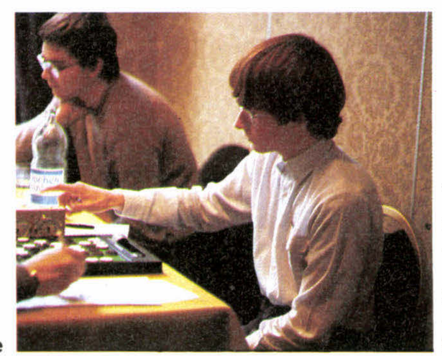
Hervé Dumont face à Philippe Walker



Photo Mathilde Maranachi

Des fanas de jeux ces finalistes ? Bien sûr ! Marie-Lise Dewulf, de Lyon, a participé au championnat de France d'*Othello ;* Gérard Béguin, de Sin-le-Noble (près de Douai), Jean-Claude Delbarre, de Courchelettes, voisins et amis, sont des « problémistes » et « solutionnistes » d'échecs et furent respectivement deuxième au Penthatlon des jeux et troisième au championnat de France d'Othello en 1983 ; Etienne Weber, d'Aix-en-Provence, est un fana de Tarot ; Marc Morel se partage entre les échecs, *Othello* et... le rugby, Toulouse oblige !
Enfin, Sébastien Gallerand cultive, quant à lui, les échecs, les dames et *Othello*.
Paradoxalement, c'est le champion de France, Hervé Dumont, qui joue le moins — *« un peu aux échecs ou aux dames »* —, mais qui savoure le plus les problèmes de logique.

Othello : Un Français champion du monde



Paul Ralle

Photo Alexandre Sassak

C'est un nouveau venu au jeu d'*Othello*, Paul Ralle (seize ans et demi, de Villepinte) qui a remporté le titre de champion de France 1984 à l'issue de la finale qui s'est déroulée à Paris, le 13 octobre 1984. Paul pratique en effet *Othello* depuis un peu plus d'un an, ce qui ne l'a pas empêché de s'imposer face à ses vingt-huit adversaires. A l'issue des sept rondes prévues (système suisse) il restait à égalité, six parties gagnées chacun, avec Emmanuel Lazard (seize ans et demi également, de Paris). La partie de départage (que nous reproduisons ci-dessous) devait lui permettre de remporter le titre.
Une semaine plus tard, Paul Ralle représentait la France aux championnats du monde qui se déroulaient cette année à Melbourne (Australie). L'opposition était redoutable avec, notamment, le Japonais Taniguchi (champion du monde 1983), l'Américain Ted Landau, le Britannique David Sharman et l'Italien Brusca Augusto. Mais notre jeune champion réalisait l'exploit et, pour la première fois, un Français emportait le titre mondial.

Finale championnat de France 1984. *Noirs : Emmanuel Lazard (25), Blancs : Paul Ralle (39).*

59	36	31	34	30	28	47	40
60	58	18	12	11	29	48	37
22	10	13	1	4	8	27	25
19	14	9	○	●	5	16	26
21	15	2	●	○	7	17	39
20	23	6	3	45	32	33	24
38	41	43	42	53	35	51	44
46	49	50	54	57	56	52	55

• Organisé par le club nancéen *La Cour des Miracles* (en collaboration avec la *Guilde des Légendes*, Jeux Descartes, Excelsior publications, la Société générale, Mac Donald et le magasin nancéen *Les Trois Aigles)*, le premier championnat de *Légendes* s'est déroulé les 15 et 16 septembre 1984 à Nancy. Sur un modèle original conçu par les créateurs du jeu, les candidats se sont affrontés en trois rondes de quatre heures au pays des Mille et Une Nuits.
Spectacle vidéo permanent, stand B.D., jeux sur micros, concours de figurines, démonstration de jeux de guerre, maquette géante du krack où se déroulait le module, la *Cour des Miracles* avait fait les choses en grand.

Palmarès
Joueurs
Champion de France : Patrick Taboupin. Meilleur comédien : Thierry Niederberger. Meilleur technicien : Renald Caffini. Meilleure équipe : D.B. Cuisinier, J. Boileau, C. Raczy, C. Anguret, F. Macisson, P. Fournel.
Maîtres des légendes :
Champion de France : Christophe Castellin. Meilleur technicien : Thierry Monter. Meilleur rythme de jeu : Christophe Moniel. Prix spécial bravoure : Frédéric Dorner et Laurent Magimont.

échos échos échos

Poitiers : bien joué !

Vif succès pour les « journées du jouet de pointe » qui se sont déroulées à Poitiers du 3 au 7 octobre. Résultat mérité car les organisateurs avaient bien fait les choses. Le ville entière était placée sous le signe du jeu : expositions, conférences, démonstrations et autres animations se déroulaient simultanément de l'Hôtel de Ville au Musée Sainte-Croix en passant par la Maison de la Culture et la Maison des Sciences et des Techniques.
Nous sommes évidemment les premiers à nous réjouir de voir des villes moyennes, Poitiers après Belfort, affirmer leur dynamisme culturel en choisissant le jeu comme thème.

Nouvelles ... du tarot

• Le comité Ile-de-France de la Fédération Française de Tarot a désormais son journal : *Tarot Ile-de-France*. Vie des Clubs, adresses, calendrier des compétitions et tournois, comment s'inscrire aux championnats, etc. Secrétariat régional de la Fédération française de Tarot, 55, rue du 11-novembre, 94700 Maisons-Alfort.

... du bridge

• La jeune équipe française, composée de François Crozet, Marc Kerlero, Christian Desrousseaux et des sœurs Fabienne et Bénédicte Pigeaud, a gagné de haute lutte les 9ᵉ Championnats d'Europe juniors, qui se sont déroulés en juillet à Hasselt (Belgique), entre dix-neuf nations. Après 16 matches — sur 18 — l'équipe italienne caracolait en tête, avec 30 points d'avance sur la France, deuxième. Et l'incroyable se produisit : l'Italie essuyait deux défaites cinglantes (deux fois 6-24), tandis que la France gagnait son ultime rencontre face à l'Autriche, par 19 points à 11. Il n'en fallait pas plus pour que Français et Italiens se retrouvent, au bout du compte, à égalité de points ! La France empocha le titre au bénéfice de sa victoire sur l'Italie.
Classement général : 1ᵉʳ France ; 2ᵉ Italie ; 3ᵉ Norvège ; 4ᵉ Danemark ; 5ᵉ Suède ...

• Les bridgeurs sont intarissables quand il s'agit de raconter leurs bons coups, ou ceux qui leur paraissent « noirs » ou malchanceux. Les *Cognac Martell* leur donnent une bonne raison de ne pas seulement les réserver à leurs intimes. Ils organisent un grand concours, ouvert à tous, doté de deux prix de 2 500 F, l'un récompensant « la meilleure donne de l'année », l'autre, « la plus malchanceuse » (qui peut se présenter aussi comme « la plus belle catastrophe »). Adresser les donnes jusqu'au 17 décembre 1984 à : *« Concours de bridge Martell »*, 78, rue Spontini, 75116 Paris.

• L'ordinateur a sorti le nouveau Classement national des bridgeurs, qui désormais ne repose, pour les joueurs de première série, que sur les Points de Performance, ou P.P. (amputés d'un tiers chaque saison). Les points d'Expert, ou P.E., restent en vigueur pour déterminer le classement des autres séries.
Premiers joueurs français : 1ᵉʳ, Hervé Mouïel (20ᵉ l'an dernier), 322 PP ; 2ᵉ : Henri Szwarc, 278 ; 3ᵉ : Michel Lebel (1ᵉʳ l'an dernier), 273 ; 4ᵉ : Philippe Soulet, 253 ; 5ᵉ : Philippe Cronier, 234. Soixante et un joueurs sont classés en Première série nationale.
Premières joueuses : 1ʳᵉ : Véronique Bessis (9ᵉ l'an dernier), 188 PP ; 2ᵉ : Ginette Chevalley, 187 ; 3ᵉ : Elizabeth Delor, 178 ; 4ᵉ : Danièle Gaviard, 171 ; 5ᵉ : Sylvie Willard, 167. Vingt-deux joueuses sont classées en Première série nationale.



Photo R. Picard, Antenne 2

E. Chazal (à gauche) et B. Hannuna, les finalistes dans l'arène.

des chiffres et des lettres :

LE "MASTERS" DE NÎMES

Du 1er au 7 octobre, la ville de Nîmes accueillait le deuxième Grand Tournoi (1) des chiffres et des Lettres, dont les phases finales étaient retransmises sur *Antenne 2*.
Cette compétition, déjà organisée à Nîmes l'année dernière, doit opposer chaque année, durant la première semaine d'octobre, tous les champions ayant marqué l'émission au cours des dix dernières années. Cinquante candidats prenaient le départ de l'édition 1984, dont toutes les grandes vedettes, à l'exception de V. Labbe (venu cependant passer une journée en touriste...) et de M. Pialat (forfait en raison d'un différend qui l'avait opposé aux organisateurs l'année précédente). Si tout un chacun a pu suivre chaque soir, à la télévision, la lutte finale entre les deux meilleurs candidats de la journée, il faut cependant savoir que les choses les plus intéressantes se déroulaient souvent hors antenne...
En effet, les phases éliminatoires se déroulaient en duplicate, comme au *Scrabble :* les joueurs d'une journée concouraient donc tous sur les mêmes tirages et dans les mêmes conditions ; cette formule est évidemment plus juste, car elle supprime le facteur chance (à l'émission, on voit des joueurs perdre sans rater le moindre coup, simplement parce qu'ils ont eu de moins bonnes lettres que leur adversaire...) mais il faut encore, pour qu'elle respecte l'esprit du jeu, que l'équilibre entre les chiffres et les lettres soit maintenu, ce qui n'était malheureusement pas le cas au niveau du barème employé :
- lettres : 1 point par lettre (donc 9 points pour un mot de neuf lettres, 8 points pour un mot de huit lettres, etc.) ;
- chiffres : 8 points pour le bon compte, 7 points pour un approché à 1, 6 points de 2 à 5, 4 points de 6 à 10, 1 point à plus de 10 du compte.
Ainsi donc, un joueur A qui ratait six coups de lettres, trouvant à chaque fois une lettre de moins que le maximum (ce qui est presque toujours possible), devançait un joueur B qui aurait uniquement raté un coup de chiffres, trouvant par exemple un approché à 11 du compte... Alors que dans les conditions de l'émission, B aurait battu A d'environ 70 points !...
Pour pallier cet inconvénient, il suffisait pourtant d'utiliser une notation au top, comme au bridge, ou même un barème simplifié (2 points pour la meilleure solution, 1 point pour la solution immédiatement inférieure, 0 point pour les autres). Les organisateurs ont cependant refusé cette proposition, qu'ils trouvaient trop compliquée ! (ils disposaient pourtant d'un ordinateur ultra-sophistiqué, dont ils ne se sont d'ailleurs servis que pour additionner les scores des candidats...). Espérons tout de même qu'ils en tiendront compte pour l'année prochaine...
Comme l'année dernière, la sélection s'est donc opérée en grande partie sur les chiffres. Les joueurs devant être répartis en quatre poules jouant chacune un jour différent, ils durent commencer le tournoi par un duplicate préliminaire de classement destiné à déterminer les têtes de série et la répartition des poules ; duplicate remporté brillament par E. Chazal, qui annonçait déjà la couleur...
Chacun des quatre jours qui suivirent vit donc s'opposer douze (ou treize joueurs sur un duplicate trente-six coups, les deux meilleurs s'affrontant le soir à l'antenne sur douze coups seulement (encore quelque chose qu'il faudrait repenser : le moindre match télévisé durant le reste de l'année se jouant en vingt coups, il est tout de même dommage, à ce niveau, de ne donner que six coups à chaque joueur, ce qui s'apparente souvent plus à une partie de « pile ou face » qu'à une véritable compétition).

Premier jour : les coups de lettres du duplicate étant assez faciles, on retrouve très logiquement en tête les deux meilleurs joueurs de chiffres de la poule (et peut-être même de tout le tournoi) : 1er : E. Chazal (le grand favori de l'épreuve, qui n'a raté aucun coup sur les trente-six proposés !) ; 2e : J.-M. Durand. En quart de finale, victoire de Chazal, qui prend un coup de chiffres à son adversaire. Bizarrement, aucun de ces deux calculateurs de grand talent n'a trouvé le bon compte sur ce coup, pourtant assez facile...

Deuxième jour : encore une fois, résultat logique avec la présence des deux favoris aux deux premières places : 1er : J.-P. Chau-

---

(1) Dénomination officielle pour raisons de francophonie ; les joueurs, comme d'ailleurs les organisateurs, n'utilisent cependant que le terme de « Masters ».

veau ; 2e : J.-P Cordier (vainqueur de la Coupe des champion 1980 et 1981). Victoire en quart de finale de Cordier, qui prend un coup de lettres à Chauveau (*janvier*).

Troisième jour : l'empoignade promettait d'être rude entre S. Menesguen (vainqueur de la Coupe des champions 1979 et 1980), M. Duguet, mon éternel adversaire au *Scrabble* (vainqueur de la Coupe des champions 1984), et moi-même... Elle se solde finalement par l'élimination de M. Duguet, toujours aussi brillant en lettres mais trop irrégulier en chiffres. 1er : B. Hannuna ; 2e : S. Menesguen. Le soir, en quart de finale, S. Menesguen m'offre la victoire en ratant ses deux coups de chiffres.

Quatrième jour : on prévoit encore un match triangulaire entre F. Dubois de la Patellière (vainqueur du Masters'83), J.-P Dessoly (vainqueur de la Coupe des champions 1982) et G. Bourgain (demi-finaliste du Masters'83) ; on assitera en fait à un effondrement total de G. Bourgain... 1er : J.-P Dessoly ; 2e : F. Dubois de la Patellière. Ce quart de finale est le plus disputé, puisque Dessoly ne l'emporte que d'un point, aucun des deux candidats n'ayant raté un coup.
La première demi-finale, Chazal - Dessoly, voit la victoire de Chazal, grâce à un coup de lettres pris à Dessoly : *ennoblis*.
Au cours de la deuxième demi-finale, Cordier - Hannuna, nous ratons tous les deux un coup de chiffres enfantin, puis Cordier, visiblement dans un mauvais jour, joue un mot faux, ce qui me permet de l'emporter...
Pour ce qui est de la finale, nous la reproduisons ci-contre pour ceux qui n'auraient pu y assister.
Si vous voulez la jouer, munissez-vous d'un cache pour dissimuler la colonne de droite où sont indiquées les solutions trouvées par les candidats ainsi que, entre parenthèses, d'autres solutions possibles.

Benjamin Hannuna ●

	Hannuna	Chazal	
4-6-25-1-3-8 : 547	8	0	3 × 25 = 75 ; 75 − 6 = 69 ; 69 × 8 = 552 ; 4 + 1 = 5 ; 552 − 5 = 547
D E E I P S T U U	8	8	DISPUTÉE
A D E I L N R S U	16	8	ULNAIRES (LUNAIRES,...)
75-100-4-1-3-9 : 283	16	16	3 − 1 = 2 ; 100 − 2 = 98 ; 98 × 4 = 392 ; 9 × 75 = 675 ; 675 − 392 = 283
E E G L M O Q R U	16	23	REMOULÉ, *refusé pour mauvaise prononciation* (GOURMÉE, MEUGLER,...)
A E I N O P S S U	16	31	ASSOUPIE (PUNAISES,...)
10-2-8-7-3-6 : 107	24	31	8 + 2 = 10 ; 10 × 10 = 100 ; 100 + 7 = 107
E E F O P T U V Y	24	37	VOUTÉE (ÉTOUPE)
A A E H I K N S T	31	37	KENTIAS (TAENIAS,...)
5-9-2-25-8-50 : 634	31	45	5 + 8 = 13 ; 13 × 50 = 650 ; 25 − 9 = 16 ; 650 − 16 = 634
A C E O P R T T U	39	45	COAPTEUR
A C E E I L N O Q	39	52	ONCIALE (CALINÉE,...)
9-6-1-6-3-5 : 774	39	60	*Coup pris par Chazal :* 9 − 1 = 8 ; 8 × 6 = 48 ; 48 − 5 = 43 ; 6 × 3 = 18 ; 18 × 43 = 774
B E E G H I O R U	39	67	BRIGUÉE
A C D E N O R S U	47	67	ESCADRON (CANDEURS,...)
4-10-4-3-75-7 : 512	47	75	75 × 7 = 525 ; 10 + 3 = 13 ; 525 − 13 = 512
A B E J L N O T V	54	75	NOTABLE (BAVOLET, JAVELOT)
A C D E E I I R T	54	83	TRIACIDE (IRIDACÉE,...)
1-10-2-7-5-3 : 852	54	89	*ERREUR ; 851 possible : 2 × 7 = 14 ; 14 + 3 = 17 ; 5 × 10 = 50 ; 50 × 17 = 850 ; 850 + 1 = 851*
B E G I L N O U W	54	96	UNILOBÉ (BUNGALOW,...)
A D E I M O P T X	60	96	AMODIÉ (DOMPTÉ)
2-8-5-100-50-1 : 309	60	104	5 − 2 = 3 ; 3 × 100 = 300 ; 8 + 1 = 9 ; 300 + 9 = 309
A C D E E F G I P	68	104	DÉPICAGE
A C E H I O O R S	68	112	ISOCHORE
8-6-25-5-7-75 : 239	76	112	25 + 5 = 30 ; 30 × 8 = 240 ; 7 − 6 = 1 ; 240 − 1 = 239
A B E E I N O Q S	76	119	ANOBIES
E F I N R R T U V	83	119	FURTIVE (NITRURE)
9-3-4-9-1-6 : 354	83	127	9 × 4 = 36 ; 9 + 1 = 10 ; 36 × 10 = 360 ; 360 − 6 = 354
A B E E H L N S U	91	127	HABLEUSE
A E I L N R S U U	91	135	URSULINE (LUNAIRES,...)
1-10-10-3-8-7 : 258	99	135	3 × 8 = 24 ; 24 × 10 = 240 ; 10 + 7 = 17 ; 17 + 1 = 18 ; 240 + 18 = 258
A B E H I L O R U	99	143	BIHOREAU
A E E I L M M N S	107	143	MELANISME
4-2-8-5-2-50 : 787	107	151	8 × 2 = 16 ; 16 × 50 = 800 ; 2 × 4 = 8 ; 8 + 5 = 13 ; 800 − 13 = 787
A E F O R S T U X	115	151	OESTRAUX
A C E E H L O T U	115	159	TALOCHÉE (ÉCHALOTE)

E. Chazal l'emporte donc par 159 à 115.

ÉCHECS ÉLECTRONIQUES

Super Constellation s'impose à Alès, mais refuse le combat à Glasgow



Le deuxième trimestre de l'année 1984 restera dans l'histoire des échecs électroniques comme celui qui aura marqué la fin d'une époque. En effet, depuis 1978, date de l'apparition des premières machines sur le marché français, la firme américaine Fidelity Electronics avait toujours réussi à offrir aux joueurs d'échecs le plus fort programme existant avec tour à tour le *Chess Challenger 3*, le *Chess Challenger 10*, le *Chess Challenger Voice*, le *Chess Challenger Champion*, l'*Elite Challenger*, le *Prestige Challenger* et enfin les *Elite A/S 1* puis *2*.

Aujourd'hui, en commercialisant son *Super Constellation* — à un prix raisonnable de 4 250 F — la firme Novag installée à Hong Kong donne bien du souci à son concurrent américain.

Sur le plan de la force du jeu, le *Super Constellation* prend la première place à l'*Elite A/S 2*, comme le démontre sans équivoque notre grille de tests dans laquelle il fait le meilleur résultat huit fois sur neuf !

Les progrès sont parfois très spectaculaires. Ainsi, en finale, alors que les précédents programmes de Novag, pourtant déjà performants (*Constellation* et *Constellation 3.6)*, étaient incapables de résoudre le diagramme 7 en une heure, le Super Constellation trouve le gain dès la première seconde.

Cette supériorité n'est pas seulement démontrée par les tests tactiques, mais aussi par les résultats obtenus dans différents tournois.

Ainsi trois ordinateurs participèrent en août dernier au 58ᵉ Championnat de France à Alès.

Dans l'open de trois cent quatre-vingt quatre joueurs, le *Superconstellation* marque 7 points sur 11, prenant la 69ᵉ place, établissant un Elo d'environ 1830, alors que l'*Elite A/S 2* marquait 6,5 points, prenant la 110ᵉ place pour un Elo de 1750, et *Conchess,* 5 points prenant la 241ᵉ place pour un Elo d'environ 1600.

Fort de ces résultats et de quelques autres à Hong Kong et aux Etats-Unis, le *Super Constellation* aurait dû être le favori logique du 4ᵉ Championnat du monde des micro-machines d'échecs disputé à Glasgow (Écosse) du 9 au 15 septembre. Mais Novag décide de ne pas participer à l'épreuve, car les programmes concurrents n'étaient pas des machines commercialisées, mais des prototypes tournant le plus souvent sur des ordinateurs ultrarapides n'ayant rien à voir avec le produit mis en vente par la suite.

Ce championnat, auquel participèrent dix-neuf programmes, fut finalement remporté par quatre programmes qui terminent ex aequo : *Elite X, Méphisto S, Princhess X et Psion Chess* avec 5 points sur 7.

S'il est le plus fort sur le plan de la qualité du jeu, le *Super Constellation* déçoit en revanche par sa présentation qui est exactement semblable à celle du *Constellation* normal... et du *Super Sensor IV* d'il y a trois ans. Un programme d'une telle qualité aurait mérité de fonctionner sur un échiquier auto-répondeur tel que ceux de *Fidelity* ou de *Méphisto*. Quelques fonctions ont toutefois été ajoutées. La plus originale et la plus intéressante est la possibilité d'inscrire soi-même dans la mémoire du programme jusqu'à deux mille coups d'ouverture en plus des vingt mille qu'il possède déjà. On peut aussi désormais prendre connaissance de la profondeur d'analyse de la machine en demi-coups, et celle-ci annonce les mats en un à huit coups lors des parties.

Le *Super Constellation* peut être connecté à une pendule électronique Novag ainsi qu'à une imprimante, mais ces accessoires en option coûtent chacun environ 1 000 F.

En conclusion, il faut saluer le travail remarquable du programmeur David Kittinger qui, après plus de quatre ans de recherches, semble avoir légèrement pris le pas sur ses grands rivaux Cathe et Dan Spracklen, mais nous déplorons la présentation médiocre de l'échiquier et des pièces.

Pierre Nolot

	Constellation 3.6	Super Constellation	Rappel du meilleur
Diag. 1	0 s	0 s	Chess super 9 de luxe Constellation 3.6 et Super Constellation 0 s
Diag. 2	2 s	2 s	Grand Master Constellation 3.6 et Super Constellation 2 s
Diag. 3	2 min 48 s	2 min 1 s	Super Constellation 2 min 1 s
Diag. 4	1 s	1 s	Constellation 3.6 et Super Constellation 1 s
Diag. 5	15 s	10 s	Super Constellation 10 s
Diag. 6	5 min 20 s	4 min	Chess Challenger 12 3 min 22 s
Diag. 7	X	1 s	Super Constellation 1 s
Diag. 8	37 s	9 s	Super Constellation 9 s
Diag. 9	4 min 40 s	2 min 52 s	Super Constellation 2 min 52 s

Tous les diagrammes ont paru dans le nº 23 de *J & S*.



10e CONGRÈS-EXPOSITION DE MICRO-INFORMATIQUE, DU 16 AU 19 FÉVRIER 19
PALAIS DES CONGRÈS, CIP, PORTE MAILLOT, PARIS.
EXPOSITION : MICRO-ORDINATEURS / LOGICIELS / DIDACTICIELS / PROGICIELS / BUREAU
QUE / TÉLÉMATIQUE / ROBOTIQUE / INTERCONNEXIONS / PÉRIPHÉRIQUES / ACCESSOIRE
CAO / DAO / EAO / ÉDITION / PRESSE SPÉCIALISÉE / INSTITUTS DE FORMATION / SOCIÉTÉS
SERVICES / LABORATOIRES DE RECHERCHE. **CONFÉRENCES :** ACHAT D'UN MICRO-ORDIN
TEUR / LE CONTRAT INFORMATIQUE / LANGAGES : BASIC, PASCAL, MODULA II, C, AD
SYSTÈMES : VERS UN NOUVEAU STANDARD / COMPRENDRE LA TÉLÉMATIQUE / L'AVENIR
VIDÉOTEX / INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : LES SYSTÈMES EXPERTS / LE LOGICIEL OUTIL
GESTION : BASES DE DONNÉES – LOGICIELS INTÉGRÉS – TABLEURS – DÉCISIONNELS GRAP
QUES / MICRO-INFORMATIQUE ET PROFESSIONS. UN PASSEPORT D'UNE VALEUR DE 1C
DONNE ACCÈS À TOUTES LES CONFÉRENCES. CATALOGUE DÉTAILLÉ SUR SIMPLE DEMAND
SYBEX, 6-8, IMPASSE DU CURÉ, 75018 PARIS.

jeux & stratégie a joué pour vous...

SUCCEED

(Matu Comm. Conseil, 66, Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. : (1) 225.22.22.)

• **matériel** :
- une carte du monde en deux parties, bordée d'une piste comprenant 42 cases
- 80 cartes « grand questionnaire » (questions de connaissances)
- 75 cartes « business news » (bonus)
- 33 « diplômes »
- 50 cartes « vie quotidienne »
- 250 billets de banque
- six paquets de 30 cartes-produits (or, pétrole, produits miniers, agriculture, services et biens de consommation)
- 24 cartes « mission list »
- 6 pions de couleur
- un dé à six faces
- un fascicule de règles

• **le jeu** : la première partie du jeu est le parcours « Écoles » (de commerce). Chaque joueur l'emprunte, choisit un cycle d'études et tente d'obtenir un diplôme. Le capital de chaque joueur est compté en heures de travail et non en francs. Chacun obtient son diplôme après avoir répondu correctement à une question du « grand questionnaire ». Ce parcours est bien sûr semé d'embûches, parmi lesquelles « le coup de foudre » est sans doute la plus terrible. La « mission professionnelle internationale » constitue la seconde partie du jeu. Elle consiste à acheter et vendre des produits en suivant le parcours préétabli par la « mission list » que le joueur a tiré. Le prix d'achat des produits varie selon les régions géographiques. Un stock mondial de chaque produit est disponible à la banque et les joueurs disposent d'une « place boursière » leur indiquant les cours d'achats et de reventes des produits à travers le monde. Le jeu prend fin quand l'un des joueurs a parcouru toutes les villes comprises dans sa mission et qu'il a atteint son objectif financier — 100 000 millions de francs — ou qu'il dispose du monopole (100 %) d'un des produits du jeu.

• **commentaire** : *Succeed* a été créé par des étudiants de l'Institut européen des affaires et mis en œuvre grâce à la participation de trente-deux écoles de commerce, une soixantaine d'entreprises et vingt-quatre compagnies aériennes. Le jeu en lui-même fonctionne à l'image du *Monopoly*. Cependant, il exige du joueur une connaissance de base des mécanismes économiques. Il permet également les négociations entre joueurs, un aspect des règles qui enrichit toujours considérablement un jeu. *Succeed* s'adresse en tout premier lieu aux joueurs qui se passionnent pour l'entreprise et le commerce international. Mais plus encore qu'à des connaissances économiques, *Succeed* fait appel à un état d'esprit, celui de la réussite individuelle dans le monde des affaires. On aime ou on aime pas. En tout cas, le jeu fonctionne bien et est d'autant plus drôle que l'on est proche de l'univers qu'il décrit.

en bref :
type de jeu : économique
présentation : 8/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 7/10
nous aimons ♥
un peu



CLAIM

(Jumbo International)

• **matériel** :
- un plateau de jeu sur carton fort en cinq morceaux, aux contours variés, pouvant être assemblés de dizaines de manières différentes
- quatre fois dix-huit pions de couleur (jaunes, bleus, rouges et verts) en bois teint
- quatre fois trois tours aux couleurs des pions.

• **but du jeu** : conquérir des territoires. Un joueur a conquis un territoire quand ses pions sont seuls à s'y trouver. La conquête d'un territoire donne droit d'y placer une tour à sa couleur. Le premier des joueurs à avoir conquis trois territoires a gagné la partie. En jouant à quatre, par équipes de deux, l'équipe gagnante est celle qui a conquis la première cinq territoires.

• **le jeu** : il commence par la pose du plateau de jeu et nécessite la juxtaposition des éléments qui le composent (par exemple : trois morceaux formant cinq territoires pour deux joueurs). Vient ensuite la pose des pions : chaque joueur pose à tour de rôle deux de ses pions sur des points libres du plateau de jeu. Chaque joueur posera ses dix-huit pions. Les tours de jeu se succèdent ensuite de la manière suivante : prise, déplacement, bataille et éventuellement conquête. Chaque joueur peut retirer quatre pions appartenant à ses adversaires. Au bout d'un tour, un joueur ne peut avoir perdu plus de quatre pions. On peut ensuite déplacer ses pions dans toutes les directions, sauf en diagonale, et même les faire sauter au-dessus de pions voisins pour autant que la case de réception soit libre, comme aux dames. Un pion ou une tour peut être mis hors-jeu en étant pris en sandwich entre deux pions adverses. Si, à un moment quelconque du tour de jeu, un joueur est seul à avoir des pions dans un territoire, il en fait la conquête et y place une tour.

• **commentaire** : ce très beau jeu de pions, créé par Alex Randolph, à la finition soignée, solide, est le prototype du jeu de société pour amateurs de straté-

gie. Il est peu figuratif, très dépouillé, peut même rebuter les joueurs qui apprécient particulièrement l'intervention d'un grand réalisme. En revanche, les amateurs de jeux stratégiques très sobres seront parfaitement satisfaits. La simplicité des règles cache la complexité des mécanismes qui peuvent être mis en œuvre pour gagner, notamment dans le jeu par équipe et si l'on choisit de surcroît de jouer sans parler. La séquence pose-enlèvement-déplacement-prise temporise agréablement le jeu et toute la difficulté consiste à tenir compte au mieux de ces différentes possibilités. Le moment de la pose initiale est particulièrement délicat dès que l'on a compris que les formations de pions groupés sont solides mais couvrent peu de surface et qu'à l'inverse l'occupation tous azimuts présente force et faiblesse complémentaires. Un jeu très «fin», tout en nuances, qui, comme beaucoup de jeux de qualité, se découvre à mesure qu'on le pratique.

• **en bref :**
type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 8/10
nous aimons ♥♥♥
passionnément.

NAUTIC MILES

*(Éditions L.D. (Luszpinski Diffusion), 9, rue Grégoire-de-Tours, 75006 Paris, tél. : 828.37.00.
Règles et cartes en français : 60 F.)*

Nautic miles, le *Mille bornes* des mers, réapparaît sur le marché du jeu après une absence de plusieurs années. Il devrait être à la disposition des joueurs dans les grands magasins vers la mi-décembre. De deux à six joueurs entrent en compétition pour arriver le premier à parcourir 4 000 milles marins. La procédure de jeu est semblable à celle du *Mille bornes,* la règle, un peu plus complexe. Un jeu sympathique.

wargames et jeux de rôle

INDIANA JONES

(T.S.R. sous licence Lucasfilm)

Le célèbre Indiana Jones fait son apparition dans l'univers des jeux de rôle, propulsé par T.S.R. Hobbies, l'éditeur de *Donjons & Dragons.* S'inspirant directement de la trame des films de Spielberg — *Les aventuriers de l'arche perdue* et *Indiana Jones et le temple maudit* —, ce jeu n'en reprend pas moins tous les mécanismes classiques du jeu de rôle. La seule différence, et elle est de taille, consiste à proposer aux joueurs des personnages «prêts à servir», autrement dit dont les qualités sont déjà définies. Ils sont au nombre de sept : Indiana Jones en personne et ses six compagnons, Sallah, Short Round, Wu Han, Marion Ravenwood, Jock Lindsey et Willie Scott. Seules les fiches de personnages non représentés par les joueurs eux-mêmes sont vierges. Cela risque d'être un sérieux inconvénient si tous les joueurs veulent être Indiana Jones ! Mais, les qualités respectives des différents personnages sont suffisamment variées et équilibrées pour qu'aucun ne soit réduit au rôle de simple faire-valoir. Ainsi, Sallah est doté d'une force nettement supérieure à celle d'Indiana Jones (Indy pour les intimes), Marion est plus résistante nerveusement et psychiquement, Short Round est plus habile au combat, etc.
En plus des six qualités de base — Force, Sens de l'équilibre, Habileté au combat, Résistance, Instinct et Charme —, chaque personnage a des connaissances et des signes particuliers. L'un connaît l'archéologie, l'autre sait parler le népalais, le troisième sait sauter en parachute, etc. Quant à Indiana Jones, il est astygmate et il a une peur bleue des serpents. L'humour est d'ailleurs très présent dans ce jeu : le «bol» ou la «poisse» peuvent interférer dans le déroulement d'une action en venant s'ajouter aux qualités propres des personnages. Si Indiana Jones donne un coup de poing et qu'il a la poisse, non seulement il rate la mâchoire du méchant, mais son poing vient s'écraser sur le mur (et il hurle de douleur). De la même façon, il peut se laisser tomber malencontreusement un objet très lourd sur le pied, ou sentir que sa main glisse sur l'arête de la falaise en surplomb... S'il a du bol, en revanche, il retombe sur ses pieds après avoir sauté d'un train en marche, fait tomber d'une manchette le pistolet-mitrailleur du soldat nazi, ou boit un liquide empoisonné comme si c'était de la limonade !
L'époque à laquelle se déroulent les aventures de nos héros a également son importance : les années 1930-1940. Les personnages voyagent beaucoup — en avion, en bateau, à pied, en train, en voiture — et se retrouvent souvent dans des régions troubles. Il leur arrive de mettre à profit leurs déplacements pour tenter de revendre aux musées célèbres les antiquités ramassées sur les sites archéologiques aux quatre coins de la planète. Une manière comme une autre de subvenir à leurs besoins, car ce n'est pas avec le maigre salaire d'Indy — il est professeur d'archéologie à l'université de Marshall dans le Connecticut — qu'ils vont pouvoir s'offrir l'attirail nécessaire pour se lancer dans une nouvelle aventure. La réalité se mêle ici ouvertement avec la fiction, puisque les personnages peuvent aussi bien partir à la découverte de vases chinois anciens que des restes de l'Atlantide ou des Sept Cités d'or.
Soulignons enfin l'importance des courses-poursuites dans les scénarios proposés. Les véhicules sont individualisés, et l'environnement intervient sur un mode aléatoire. On peut avoir ainsi une route traversée par un troupeau de moutons ou encombrée par un convoi funèbre. Dans ces cas-là, il vaut mieux avoir du bol... On retrouve donc dans ce jeu tous les ingrédients qui ont fait le succès des films : suspense, humour, action ininterrompue. Le seul inconvénient est que les personnages sont définis une fois pour toutes et qu'ils risquent de «s'user» assez vite. Gageons cependant que les passionnés sauront trouver des variantes qui résoudront le problème !

Matériel :
Une règle en anglais de 65 pages, scénarios compris. Un écran de maître de jeu illustré, avec toutes les tables. Des fiches de caractères et des figurines en carton. Des sols, des rochers, des portes à découper. Une carte du monde et des déplacements projetés. Deux dés à dix faces et un crayon.
Prix : 155 F.



L'APPEL DE CTHULHU

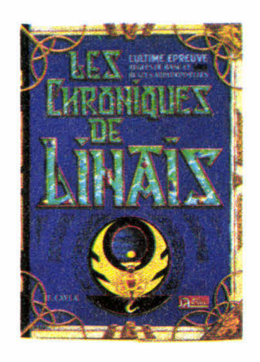
(Jeux Descartes)
Prix : 199 F

Inspiré de l'œuvre grandiose de H.-P. Lovecraft, *l'Appel de Cthulhu* conduit les amateurs de jeu de rôle dans l'un des univers les plus fantastiques qui soit. Les années 20 prêtent leur cadre romanesque à ces aventures. La magie semblait jusqu'à ces derniers temps confinée dans les recoins sombres des « donjons » d'une époque médiévale fantaisiste. Cette fois, l'univers décrit a la précision d'une époque qui n'est pas si lointaine. Et pourtant, dans le cadre relativement « douillet » des Années folles, c'est le surnaturel, l'horreur, le mystère, l'épouvante qui sont au rendez-vous. Les joueurs, véritables investigateurs de l'inconnu, tentent de découvrir, d'analyser, et finalement de détruire les forces diaboliques du Mythe de Cthulhu. Une véritable mythologie créée de toutes pièces par Lovecraft, approfondie dans tous ses romans et qui s'apparente à un véritable réservoir de toutes les angoisses, les frayeurs les plus abominables. Comme dans tous les jeux de rôle actuels, le meneur de jeu — appelé ici « Gardien des Arcanes », ou plus simplement Gardien — crée le scénario et y fait entrer les joueurs. Ceux-ci incarnent chacun un personnage particulièrement réaliste, presque vivant. Les personnages, qui s'associent, dans cette quête pour la découverte et la destruction de ce qu'il faut bien appeler les Forces du Mal, sont tous des passionnés de savoir : historien, détective, écrivain, journaliste, prof, parapsychologue, antiquaire ou encore avocat, médecin, prêtre. Avant de choisir sa profession, il faudra, bien sûr, créer son personnage, et notamment préciser à l'aide de dés ses caractéristiques de base. Un certain nombre de points seront attribués aux caractéristiques suivantes : force, constitution, taille, intelligence, pouvoir, dextérité, apparence, éducation et santé mentale.
A chaque profession correspondent des compétences particulières, de l'éloquence au « baratin » en passant par des connaissances pharmacologiques, occultes ou linguistiques. Il ne sera pas toujours nécessaire d'y recourir et les « actions automatiques » (marcher, courir, parler, voir, etc.) seront simplement soumises à l'appréciation du Gardien. Des jets de pourcentages règleront les actions un peu moins courantes comme « écouter discrètement », « trouver un objet caché ». Quand, par exemple, la compétence d'un personnage dans le domaine du « pilotage d'un avion » est de 60 %, et que celui-ci est pris dans des turbulences, le meneur de jeu demandera au joueur de lancer des « dés de pourcentage ». S'il fait 60 ou moins, son voyage se poursuivra sans encombre, sinon ce sera l'accident.
Enfin, une table des résistances indique des seuils de réussite dans les rapports qu'entretiennent les personnes avec leur environnement de manière active ou passive (forcer une porte ou à l'inverse résister à une porte qui se referme sur le personnage).
Le jeu est construit avec un soin extrême et répond, sinon à toutes, du moins à la plupart des situations possibles.
Le plaisir de jouer est d'autant plus grand que le « bestiaire » de Lovecraft est important et l'imagination au pouvoir. Que feriez-vous si la lecture du nom de Yog-Sothoth peuplait la pièce, où vous êtes en cet instant, de « chiens de Tindalos » ou de « larves stellaires de Cthulhu » ? L'un des mérites de la traduction proposée est de faire vivre l'univers fantastique de Lovecraft et de donner les moyens d'y participer.
La boîte de jeu contient, outre les règles de base, un « Guide des années 20 », six feuilles de personnage, des feuilles de silhouettes, une grande carte du monde et six dés de jeu de rôle.
Cinq fascicules d'environ 80 pages chacun, vendus séparément au prix de 99 F, complètent *l'Appel de Cthulhu*. Il s'agit de *Supplément de Cthulhu - Aventures effroyables & Études* comprenant des textes, des règles additionnelles et des scénarios ; *Les ombres de Yog-Sothoth* (sept scénarios) ; *L'asile d'aliénés et autres contes* (sept scénarios), *les Fungi de Yuggoth* (campagne en huit scénarios) et *La malédiction des Chthoniens* (quatre scénarios très détaillés). *L'Appel de Cthulhu* constitue aujourd'hui un des jeux de rôle - en français - les plus complets.

LES CHRONIQUES DE LINAÏS

(Jeux Actuels)

Le jeu de rôle de Fabrice Cayla, *L'Ultime Epreuve,* édité chez Jeux Actuels, atteint maintenant sa maturité avec la parution d'un superbe ensemble, présenté sous forme de cahier comprenant les règles de base, les règles additionnelles (100 pages), deux scénarios de 24 pages, des fiches de personnages et le plateau de jeu de *L'Ultime Épreuve.* Cette version complète portant le nom des *Chroniques de Linaïs* coûte 220 F. Les joueurs qui ont déjà les règles de base peuvent acquérir le fascicule « règles additionnelles » et un scénario *(Dans les griffes d'Ira),* pour 160 F. Enfin, pour s'initier



à moindre frais (96 F), les joueurs opteront pour l'ensemble formé par : la règle de base, six feuilles de personnages et un scénario prêt-à-jouer, *Le château de Balroga.*

BATTLEBIKES

(Games Workshop, importé par Jeux Actuels)

Battlecars, qui remporte de nombreux suffrages auprès des joueurs grâce à son accessibilité, vient de s'enrichir d'une extension « moto » : six engins à équiper comme les voitures, excepté les roquettes, vont pouvoir entrer dans le jeu comme des bolides meurtriers. Elles sont plus rapides et plus maniables que leurs consœurs.
La boîte de base est indispensable tant pour la surface que pour les règles.


DE NOUVEAUX JEUX POUR VOTRE MICRO
ATMOS/SPECTRUM
ATMOS/SPECTRUM
OPERATION
BLUE MOON
MEGA
48 k
ATMOS/SPECTRUM
3 jeux programmes originaux compatibles Atmos - Oric - 1/Spectrum.
La cassette 145 F.
Pour profiter de cette offre, Tournez vite la page!
DES LIVRES POUR BIEN JOUER
Une collection de 6 livres à partir de
59 F.
LE TAROT MODERNE
LES DAMES
50 JEUX de papier et crayons
LE JOGGING
OTHELLO REVERSI
le dernier né des jeux de stratégie
LES ÉCHECS
LEÇONS PARTICULIÈRES AVEC UN CHAMPION
Pour profiter de cette offre, Tournez vite la page!
Fêtez Noël avec Jeux & Stratégie
LE COFFRET JEUX & STRATÉGIE
Le coffret
110 F.
La collection complète 1984 ou 1983 de Jeux & Stratégie présentée dans un luxueux coffret.
Pour profiter de cette offre, Tournez vite la page!
1 AN DE JEUX
Un abonnement à Jeux & Stratégie pour jouer toute l'année.
90 F
seulement.
jeux & stratégie
101 IDEES
DES MICROS ET DES JEUX
JOUEZ DANS LA VILLE
DES JEUX POUR TOUT L'ETE
Pour profiter de cette offre, Tournez vite la page!


NOEL
page 19
page 21
page 22
page 16
page 17
page 18
page 24
trouvez le cadeau idéal
Offrir un cadeau de Noël à un joueur n'est pas toujours chose facile. Pour vous venir en aide, *Jeux & Stratégie* a sélectionné des cadeaux destinés à 7 familles de joueurs. Pour savoir à quelle famille appartient la personne à qui vous voulez faire plaisir, déterminez, parmi les 7 images représentées sur cette page, celle qui définit le mieux sa personnalité. Reportez-vous ensuite à la page correspondante.
Joyeux Noël et meilleures salutations ludiques !

les rêveurs

Le rêveur, par définition, est réfractaire aux catégories trop définies. Ne croyez pas pour autant qu'il boude les jeux de réflexion. Seulement, il lui faudra des thèmes qui soient propices à l'évasion, quitte à revenir de temps en temps sur terre pour résoudre un problème délicat ou modifier sa tactique.



1. Puzzle animalier : un puzzle en bois (28 × 36 cm) de Jean-Jacques Urcun, comportant 300 pièces. Au dos, on trouve *le Cirque* du peintre Seurat. *340 F (L'Œuf Cube).*

2. Dark Crystal : Pinnacle Products propose deux boîtes de figurines illustrant les personnages principaux du film. Tout le matériel pour les peindre est fourni. *164 F la boîte (Jeux Descartes).*
Toujours tirée du film, une simulation pour micro-ordinateur (disquette *Apple II*) vous entraîne à la recherche du Cristal permettant de rétablir l'harmonie de ce monde insolite. Un jeu de qualité, tant sur le plan graphique que par sa tonalité poétique. *Sierra-On-Line, 495 F (Sivéa).*

3. Mai 68 : redécouvrez la plage sous les pavés avec cette troisième édition de *Mai 68*, une simulation des journées du 3 au 11 mai 1968. Etudiants, enragés, CRS, grenades lacrymogènes, pavés, cocktails Molotov, barricades, bulldozers et... palmiers : tous les ingrédients d'un cocktail détonnant ! *Alphagram Diffusion, 129 F.*

4. Micro-billard : il est désormais possible d'avoir son billard chez soi, même si vous habitez une chambre de bonne avec W.-C. sur le palier. Dimensions hors tout : 6,2 × 4,3 cm pour une hauteur de 1,9 cm. Les queues de billard et les trois billes sont fournies. *Hector Saxe, 75 F.*

5. Les moyens de locomotion insolites : dessiné par Hubert Rublon, un jeu de 52 cartes illustrant les moyens de locomotion les plus fantaisistes. *Cartes Grimaud, 38 F (Le Baguenaudier).*

6. 50 jeux avec du papier et des crayons : ce livre présente cinquante jeux, du plus simple au plus complexe, dont certains inédits. Le dernier chapitre est consacré à la transcription sur micro-ordinateur des jeux proposés, dont dix programmes déjà écrits et commentés en détail. *Un livre de F. Pingaud et J.-F. Germe, 180 pages, 75 F, Éditions du Rocher/collection Jeux & Stratégie.*

7. Time Zone : partez à bord de la machine à explorer le temps grâce à cette gigantesque fresque pour micro-ordinateur (*Apple II*). Six disquettes double-face vous offrent près de 1 200 images graphiques haute résolution. Déplacez-vous à travers les époques pour rassembler le matériel et les informations nécessaires à l'accomplissement de votre mission ultime : tuer le tyran de la planète Néburon. *SSI, 1 210 F (Sivéa).*



les érudits

L'érudit trouve dans chaque nouveau jeu l'occasion d'étendre un peu plus l'univers de ses connaissances. Il passe autant de temps à collecter des informations et à affiner sa vision des choses... qu'à jouer. N'hésitez pas à lui offrir des jeux complexes ou des ouvrages lui permettant d'approfondir sa démarche.

1. Légendes : partez à la découverte de civilisations légendaires avec ce jeu de rôle aux règles très détaillées qui s'adresse d'abord aux joueurs exigeants. Les accessoires et modules sont nombreux. Déjà parus : *Légendes celtiques* et *Légendes des Mille et une nuits. Jeux Descartes, coffret de base : 179 F.*

2. Rolemaster : plus de 2000 sorts répertoriés, des tables de combats couvrant les combats à mains nues, les arts martiaux, les bêtes féroces, les monstres, les machines de guerre médiévales et les combats de groupe, des fiches de caractères et comment en créer d'autres, des dés de pourcentage, etc. Bref, le coffret à faire rêver tout Maître de jeu de rôle fantastique digne de ce nom ! En anglais, hélas !
Iron Crown Enterprises, 375 F (l'Œuf Cube).

3. Les Chroniques de Linaïs : ce jeu de rôle vient compléter l'*Ultime Epreuve*. La structure des règles est la même mais la description du monde de Linaïs est devenue beaucoup plus riche et complexe. Toutes les règles, scénarios et accessoires nécessaires pour partir à la découverte de ce monde fantastique sont présentés désormais en un seul coffret. *Jeux Actuels, 220 F.*

4. Campagne de 1815 en France : écrit par un témoin de premier ordre, le général Carl von Clausewitz, ce livre de 210 pages sur la campagne de Waterloo et ses conséquences fera le bonheur des grognards du wargame. *Éditions Champ Libre, 50 F (l'Impensé Radical).*

5. Petite encyclopédie des ouvertures : un guide condensé des ouvertures au jeu d'échecs, présentées selon le système de notation international. Écrit par le Grand maître international, Jon Speelman. *144 pages, Éditions Garnier/Librairie Saint-Germain, 45 F.*

6. Le Senet : ce jeu est le précurseur égyptien du backgammon. Le damier s'inspire directement de représentations antiques, mais la règle a été reconstituée empiriquement. Le but du jeu reste d'arriver à sortir tous ses pions, mais la façon d'y parvenir est bien différente du jeu moderne. *L'Illiade, 290 F (Jeux Thèmes).*

7. Encyclopédie des jeux de cartes : pour la première fois, 535 jeux et réussites sont réunis pour le plus grand plaisir des passionnés comme des néophytes. Une présentation claire, très complète et bien illustrée. *Un ouvrage de Christian Garraud, 464 pages, aux Éditions M.A., 380 F.*

8. Encyclopédie des ouvertures d'échecs : 5 tomes, 120 000 parties choisies et analysées par les plus grands joueurs du monde, dont Kortchnoï et Kasparov. Ce monument de littérature échiquéenne, édité par *l'Informateur de Belgrade*, est remis à jour régulièrement. *295 F le tome (Librairie Saint-Germain).*

les rationnels

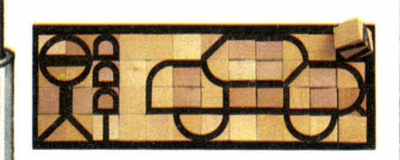
Le rationnel est peu sensible aux fioritures. Il aime les jeux pour ce qu'ils ont d'essentiel : leurs mécanismes internes. Plus ceux-ci sont logiques et dépouillés, plus il les apprécie. Les jeux qui laissent une trop grande place au hasard sont à déconseiller : il n'y jouera qu'une fois. Misez plutôt sur ceux qui font appel à la déduction, au raisonnement mathématique ou à une représentation abstraite de la stratégie.



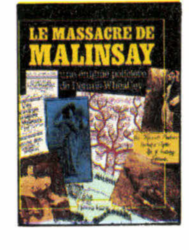
Comment gagner aux jeux : la théorie mathématique des jeux appliquée aux jeux de hasard et... d'argent. Un bon investissement. *Un livre de J. Jean-Charles de 192 pages, M.A. Editions 85 F.*



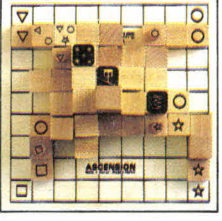
Les échecs : prenez des leçons particulières avec un champion de France, Nicolas Giffard. *285 pages, Editions du Rocher/collection Jeux & Stratégie, 80 F.*



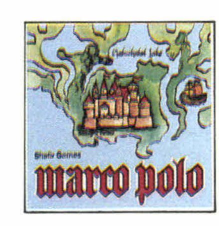
Ikono : 48 cubes de bois pour 36 dessins à trouver et une infinité à inventer. *Naef, 363 F (Le Baguenaudier).*



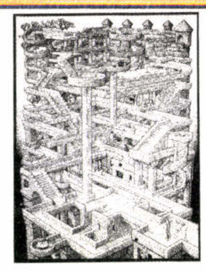
Le Massacre de Malinsay : une énigme policière dont *vous* êtes le détective. Un polar pas comme les autres. *Editions Ramsay, 185 F.*



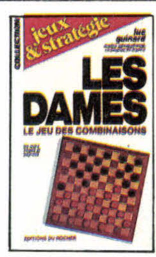
Ascension : un plateau de 81 cases, un pilier sur la case centrale et 76 cubes de bois. Le premier qui atteint le haut du pilier a gagné. Pion d'Or de *Jeux & Stratégie. Ludonirique, 175 F (Jeux Descartes).*



Marco Polo : pouvez-vous découvrir le secret de la carte de Marco Polo ? Un petit jeu de labyrinthe et de déduction. *Shafir Games, 25 F (Librairie Saint-Germain).*



Sortilèges : réunissez les 1 500 pièces de ce puzzle et vous obtiendrez un labyrinthe. Conception et dessin : Philippe Fassier. *Jeux Descartes, 99 F.*



Les dames : découvrez les multiples combinaisons du jeu de dames avec Luc Guinard, champion de France. *260 pages, Editions du Rocher/collection Jeux & Stratégie, 68 F.*



les aventuriers

Le livre qui rend fou : ça paraît simple mais ça se complique rapidement. Un livre d'énigmes mathématiques qui vous monte à la tête et ne vous lâche plus ! Par Raymond Smullyan. *170 pages, Editions Dunod 65 F.*

Computer Ambush : vous êtes dans un village français peu après le débarquement. Vous devez éliminer la patrouille ennemie mais, attention ! L'ordinateur ne montre que ce que vous pouvez voir de là où vous êtes et dans la direction où vous regardez. Disquette pour *Apple II. SSI, 875 F (Sivéa).*

L'aventurier a besoin de jeux qui lui procurent des émotions fortes et personnalisées. Il aime se retrouver dans un personnage et montrer sa capacité à se sortir des situations les plus désespérées grâce à son courage et à son savoir-faire. Achetez-lui des jeux qui demandent de prendre des décisions rapides et immédiates : c'est dans l'action qu'il s'épanouit.

1. Battlecars : tel Mad Max, équipez votre super bolide comme un char d'assaut et devenez le seigneur du bitume au XXI[e] siècle. *Battlebikes*, une extension de ce jeu de rôle, permet d'introduire les motos dans cet univers bardé de cuir et de clous. Traduits en français. *Distribués par Jeux Actuels, 135 F (75 F pour l'extension).*

2. L'appel de Cthulhu : voici la version française de ce jeu de rôle américain inspiré des romans fantastiques de H-P Lovecraft. Dans une ambiance années 20, il recrée les situations et les créatures du Mythe de Cthulhu, plaçant les joueurs dans le rôle d'investigateurs à la recherche de monstres terrifiants venus d'ailleurs. *Le coffret de base vaut 199 F, les figurines illustrant les différents personnages 122 F la boîte (jeux Descartes).*

3. Indiana Jones : de Rio à Bangkok, partez à l'aventure en incarnant le célèbre « Indy » (ou l'un de ses compagnons) grâce à ce jeu de rôle directement inspiré du film. Pour plus de détails, voir notre rubrique « wargames et jeux de rôle » en début de numéro. *155 F (l'Œuf Cube).*

4. Viva Zapata : Mexique, 1915. La révolution bat son plein, Zapata et Villa sabrent le champagne à Mexico. Mais les troupes carrancistes repartent à l'offensive sous la direction d'un stratège hors pair : le général Obregon. Qui, des deux factions révolutionnaires l'emportera ? Un wargame rythmé par le souffle des locomotives et les explosions de dynamite. *Editions du Stratège, 155 F.*



5

6

7

8

5. James Bond 007 : eh oui ! Le célèbre agent de Sa Gracieuse Majesté fait son entrée dans le jeu de rôle. La boîte de base comprend un livret de règles, un module tiré de *Doctor No* et des fiches de personnages. Les scénarios séparés couvrent toute la série des films. *185 F (l'Œuf Cube).*

6. Livres-jeu : dans la lignée du *Sorcier de la Montagne de Feu,* voici neuf nouveaux titres parus dans deux collections : *Folio Junior* chez Gallimard et *Les Quêtes Sans Fin de Donjons et Dragons* chez Solar. Le lecteur intervient lui-même dans l'aventure par les choix qu'il opère au cours du récit. *20 et 22 F le volume (l'Œuf Cube).*

7. La triche et les tricheurs : ce livre lève le voile sur une activité discrète, perverse et inventive en nous contant l'histoire des plus grands tricheurs d'hier et... d'aujourd'hui. Les meilleures techniques sont décrites en détail. *Editions M.A, 78 F.*

8. Mega : en relation avec l'Assemblée galactique qui se demande si les terriens sont vraiment dignes d'être représentés en son sein, les héros de cette aventure ont l'extraordinaire capacité de changer d'apparence en cours de partie. Une initiation au jeu de rôle signée *Jeux & Stratégie...* pour un prix imbattable : 25 F.

9. The Lords of Midnight : un grand jeu pour *ZX Spectrum :* à la fois jeu d'aventure, jeu de rôle et wargame ! Vous êtes Luxor, prince de la Lune et vous devez renverser Doomdark, le Sorcier-Roi de Minuit. Cassette également disponible pour *Commodore 64. 175 F (Sivéa).*

9

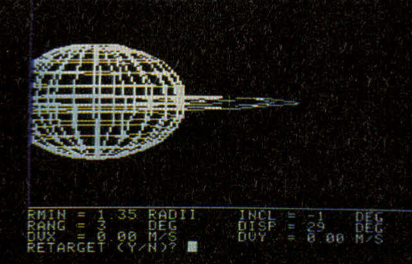
3

5. Micro-ordinateur : à offrir ou... se faire offrir, le rêve ! A titre d'exemple, le *CPC 464* d'Amstrad figure sur notre photo (2 995 F, lecteur et moniteur compris) mais il existe toute une gamme de produits (de 560 à 14 000 F). Notre banc d'essai (voir *J & S* nº 29) vous permettra de préciser votre choix.

5

les technos

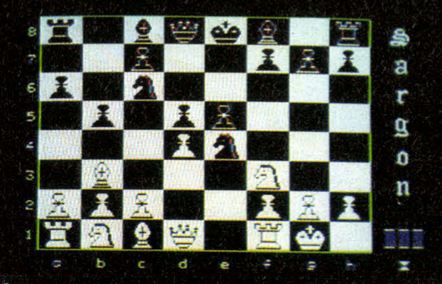
Habile de la tête et des mains, le techno se nourrit de technologie comme d'autres de profiteroles au chocolat. Prompt à s'embarquer pour les confins de la Galaxie ou à plonger dans la jungle mémorielle de son micro-ordinateur, il est sensible aux mondes parallèles, du moment qu'ils sont cohérents et crédibles.



1



2



4

1. Saturn Navigator : programmez vous-même un vol spatial de la Terre à Saturne avec, comme but, un rendez-vous orbital à l'intérieur des fameux anneaux. Un régal pour les spationautes en herbe (sur disquette pour *Apple II*) *Sublogic, 650 F (Sivéa).*

2. Flight Simulator II : partez aux commandes d'un jet visiter les grands aéroports américains ou menez la vie dure aux coucous de la Première guerre mondiale grâce à cette disquette pour *Apple II*, *Macintosh* et *IBM PC*. En couleur et en trois dimensions, avec le jour, la nuit, les nuages et le vent en prime! *Sublogic, 665 F (Sivéa).*

3. Jeu d'échecs électronique : pour les amateurs, un adversaire toujours disponible et à présent d'un niveau fort honorable. Suivant vos moyens : le *Sensory Chess Challenger 9* (env. 2 000 F), le *Super-Constellation* (notre photo et notre banc d'essai p. 8, 4 250 F) ou l'*Élite AS/2* (7 450 F). *(Librairie Saint-Germain).*

4. Sargon III : par les auteurs des meilleurs programmes de jeu d'échecs pour machines électroniques, voici le meilleur programme pour micro-ordinateur : une bibliothèque d'ouvertures de 68 000 positions, une horloge interne, 40 exercices et 107 parties célèbres! Le tout en deux disquettes (pour *Apple II*). *Hayden Software, 795 F (Sivéa).*

6. Mini-robots : guidé par un capteur infra-rouge, *Line Tracer* suit automatiquement toute ligne tracée sur le sol. *Piper Mouse*, lui, est un robot supersonique qui répond au coup de sifflet. Quant à *Memo Crawler*, il exécute un programme entré au clavier grâce à une mémoire vive de 256 × 4 bits. *Produits par Prism, les deux premiers sont à 299 F et le programmable à 549 F. Présentation en kit (Temps Libre).*

7. Empire Galactique : le premier jeu de rôle de science-fiction français! Présenté sous forme d'un livre très bien illustré, il réunit les règles, les tableaux, les fiches de personnage et le premier scénario pour commencer à jouer. De nombreux modules sont prévus qui nous feront connaître peu à peu tous les secrets de la Galaxie. *Un ouvrage de François Nédelec, 288 pages, aux Éditions Laffont, 85 F.*



6

7



les esthètes

1. Solargammon : prenant la forme d'un soleil — d'où son nom —, il s'agit en fait d'un backgammon à trois joueurs auquel s'applique toutes les règles du jeu classique, videau (dé spécial servant aux paris) compris. La distance à parcourir et les possibilités de contrer l'adversaire sont les mêmes qu'à deux, mais les stratégies multiples ! Marqueterie de très belle qualité avec backgammon classique au dos. *Alphagram Diffusion, 1 650 F.*

2. Casse-tête : trois casse-tête de Jean Bilhourd présentant chacun un degré de difficulté différent. Le plus petit (185 F) est le plus complexe avec soixante-quatre pièces. L'intermédiaire (110 F) est le plus simple avec huit pièces. Quant au plus grand (225 F), il est de difficulté moyenne et comporte trente pièces *(Jeux Thèmes).*

3. Pente : c'est un jeu de stratégie inspiré du gomoku ninuki, le (passionnant) morpion coréen. Très proche du jeu de go dans sa forme, il est facile d'accès mais il est beaucoup plus difficile d'en maîtriser tous les développements. *Miro-Meccano, 135 F.*

4. Jeu de cartes surréaliste : conçu par un groupe de surréalistes, dont Max Ernst et André Breton, ce jeu remplace le classique Trèfle-Carreau-Cœur-Pique par l'Amour, le Rêve, la Révolution et la Connaissance. Rois, Dames et Valets deviennent Génies, Sirènes et Mages. On notera Baudelaire en Génie de l'Amour, Sigmund Freud en Mage du Rêve, Sade et Pancho Villa respectivement en Génie et Mage de la Révolution, et enfin Hegel en Génie de la Connaissance. *André Dimanche, 58 F (le Baguenaudier).*



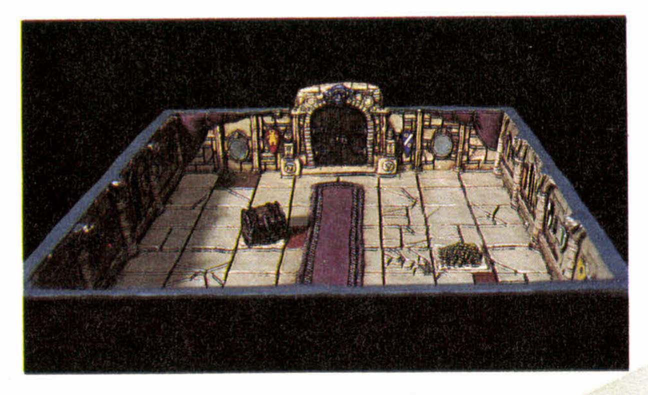
6. Puzzle : un puzzle d'art de Michèle Wilson reproduisant une illustration du *Livre d'or du Duc de Berry.* 500 pièces découpées à la main. Très belle finition. *395 F (Jeux Descartes).*

7. Calendrier 1985 de Donjons et Dragons : quatre dessinateurs américains ont associé leur talent pour créer douze dragons somptueux illustrant chacun un mois de l'année. *60 F (l'Œuf Cube).*

8. Figurines d'animaux fantastiques : en bronze doré, ces figurines sont de véritables objets d'art qui ne peuvent que séduire les passionnés de jeux de rôle et les collectionneurs. *180 F chacune (l'Œuf Cube).*

9. Rommel : ce wargame sur la dernière grande bataille d'Afrique du Nord avant le débarquement de Sicile — la bataille de Kasserine en février 1943 — propose un matériel de jeu de grande qualité — notamment une carte tridimensionnelle, un graphisme impeccable et des mécanismes de jeu mettant bien en valeur la stratégie de la guerre de mouvement. Deux joueurs, complexité moyenne. *International Team, 190 F.*

5. Maquettes pour jeux de rôles médiévaux fantastiques : il s'agit d'éléments modulaires à assembler, puis à peindre. L'échelle est adaptée aux figurines de 25 mm. Plusieurs thèmes sont proposés : l'Antre du Dragon, la Salle du Trône, etc. Une manière très vivante de présenter les différents personnages d'une collection. *105 F (boutiques spécialisées).*



5

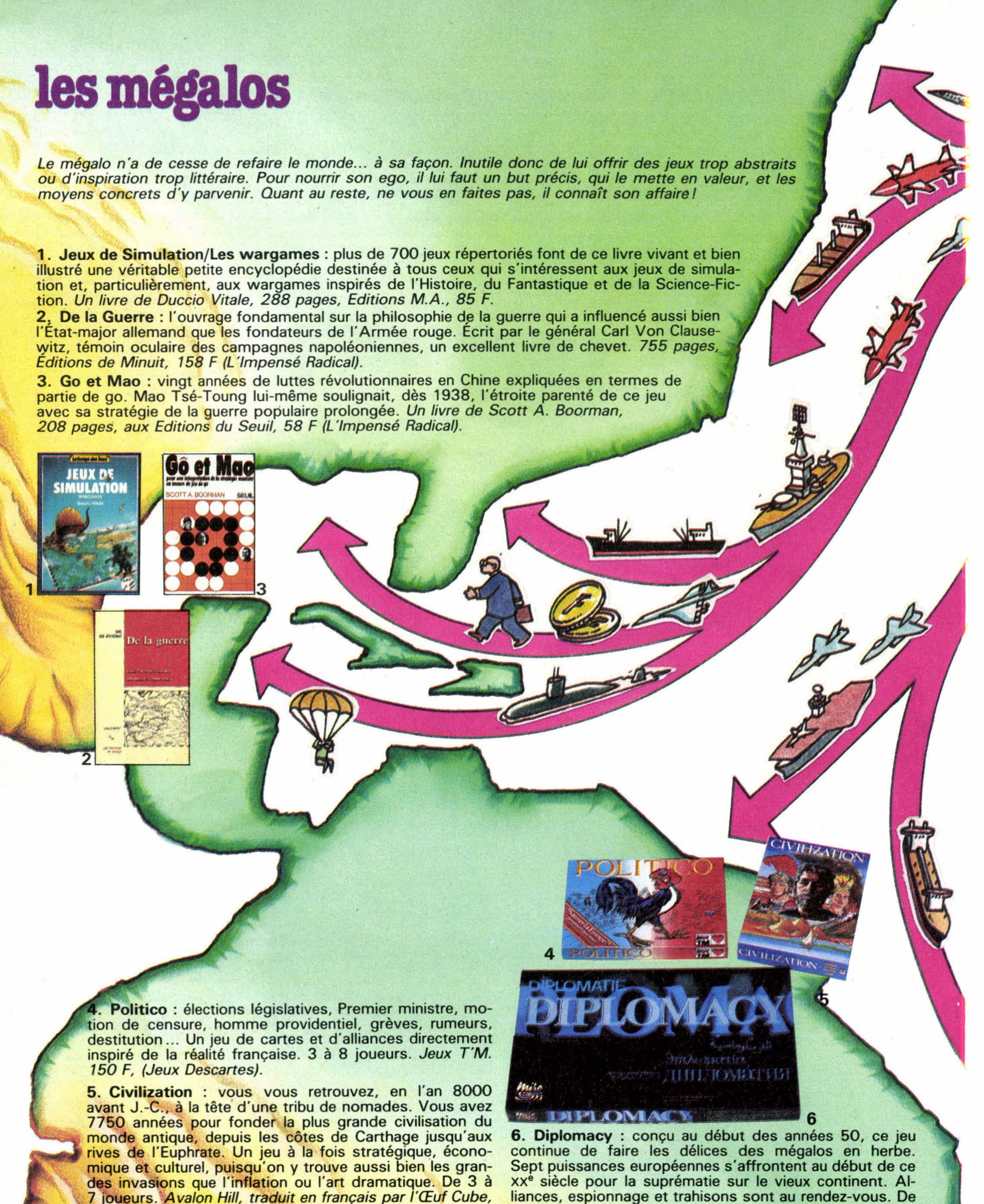


Pour l'esthète, la couleur, la forme, le matériau sont indissociables du plaisir de jouer. Mais ne vous méprenez pas ! Qu'il soit passionné de jeux de stratégie ou grand amateur de casse-tête, il reste avant tout un joueur et ne saurait se satisfaire du seul aspect extérieur d'un jeu. Plutôt qu'un jeu splendide mais débile, il vaut mieux lui offrir un objet qui, sans faire partie à proprement parler d'un jeu, se rattache au monde ludique qui est le sien.

10. Samurai Blades : ce wargame sur les combats d'homme-à-homme dans le Japon médiéval vient s'ajouter à *Cry Havoc* et *Siège,* centrés sur la même époque, mais en Europe ; voir aussi notre rubrique « wargames et jeux de rôle ». Chaque personnage est représenté par plusieurs pions suivant l'état dans lequel il se trouve au cours de la partie : en pleine forme, assommé, blessé ou... mort. Un graphisme très réussi et une échelle de représentation qui rend bien le « parfum » des combats de l'époque. *Standard Games, une traduction en français est prévue par l'Œuf Cube, 175 F.*

11. Jeu de go : le go-ban est dessiné sur une planche pliable de 3 cm d'épaisseur, les pierres sont en pâte de verre de 9,5 mm d'épaisseur et les bols qui les contiennent en bois de noisetier épais de 10 mm. Le tout est importé directement du Japon. Très sobre et très beau. *270 F pour le plateau, 275 F pour les pions et la même chose pour les deux bols (l'Impensé Radical).*

12. Échecs chinois : échiquier noir et or et pièces spéciales pour ce jeu de Xiang-Qi, deux réalisations que nous devons à M. Charles Wohrer, octogénaire passionné d'échecs chinois. *240 F pour l'échiquier et 200 F pour les pièces, pièces pour échecs occidentaux comprises (Librairie St-Germain). Le Traité d'échecs chinois, très clair et très complet, est vendu 70 F (l'Impensé Radical).*



les mégalos

Le mégalo n'a de cesse de refaire le monde... à sa façon. Inutile donc de lui offrir des jeux trop abstraits ou d'inspiration trop littéraire. Pour nourrir son ego, il lui faut un but précis, qui le mette en valeur, et les moyens concrets d'y parvenir. Quant au reste, ne vous en faites pas, il connaît son affaire!

1. Jeux de Simulation/Les wargames : plus de 700 jeux répertoriés font de ce livre vivant et bien illustré une véritable petite encyclopédie destinée à tous ceux qui s'intéressent aux jeux de simulation et, particulièrement, aux wargames inspirés de l'Histoire, du Fantastique et de la Science-Fiction. *Un livre de Duccio Vitale, 288 pages, Editions M.A., 85 F.*

2. De la Guerre : l'ouvrage fondamental sur la philosophie de la guerre qui a influencé aussi bien l'État-major allemand que les fondateurs de l'Armée rouge. Écrit par le général Carl Von Clausewitz, témoin oculaire des campagnes napoléoniennes, un excellent livre de chevet. *755 pages, Éditions de Minuit, 158 F (L'Impensé Radical).*

3. Go et Mao : vingt années de luttes révolutionnaires en Chine expliquées en termes de partie de go. Mao Tsé-Toung lui-même soulignait, dès 1938, l'étroite parenté de ce jeu avec sa stratégie de la guerre populaire prolongée. *Un livre de Scott A. Boorman, 208 pages, aux Editions du Seuil, 58 F (L'Impensé Radical).*

1

3

2

4

5

6

4. Politico : élections législatives, Premier ministre, motion de censure, homme providentiel, grèves, rumeurs, destitution... Un jeu de cartes et d'alliances directement inspiré de la réalité française. 3 à 8 joueurs. *Jeux T'M. 150 F, (Jeux Descartes).*

5. Civilization : vous vous retrouvez, en l'an 8000 avant J.-C., à la tête d'une tribu de nomades. Vous avez 7750 années pour fonder la plus grande civilisation du monde antique, depuis les côtes de Carthage jusqu'aux rives de l'Euphrate. Un jeu à la fois stratégique, économique et culturel, puisqu'on y trouve aussi bien les grandes invasions que l'inflation ou l'art dramatique. De 3 à 7 joueurs. *Avalon Hill, traduit en français par l'Œuf Cube, 255 F.*

6. Diplomacy : conçu au début des années 50, ce jeu continue de faire les délices des mégalos en herbe. Sept puissances européennes s'affrontent au début de ce XXe siècle pour la suprématie sur le vieux continent. Alliances, espionnage et trahisons sont au rendez-vous. De 4 à 7 joueurs. *Jeux Miro, 135 F.*



11. 2e DB/Paris : en ce quarantième anniversaire de la Libération de Paris, chassez vous-même l'Occupant de la capitale grâce à ce wargame sur les journées du 24 au 28 août 1944. Complexité moyenne, 2 joueurs. *Jeux Descartes, 149 F.*

12. Fief : ce Pion d'Or de *Jeux & Stratégie* vous fait revivre les joies simples du féodalisme grâce à un jeu de diplomatie et de batailles médiévales. Nommez votre cousin archevêque, votre oncle cardinal et faites-vous couronner Roi de France, afin de distribuer les terres et attribuer les titres de seigneurie à votre guise. De 3 à 6 joueurs. *International Team, 120 F (Jeux Descartes).*

13. Supermarina : sur un tapis de jeu de 142 × 66 cm, recréez les combats aéronavals qui opposèrent Anglais et Italiens en Méditerranée de juin à octobre 1940. Pour joueurs confirmés ayant du temps devant eux. 2 joueurs. *International Team, 360 F.*

14. Djambi : inspiré d'un ancien jeu chinois, ce jeu, appelé aussi Echiquier de Machiavel, décrit la lutte entre quatre partis politiques dans une société contemporaine. Un très beau jeu d'alliance et de stratégie, où même les pions morts servent à prendre (et garder) le pouvoir... 4 joueurs. *L'impensé Radical, 150 F.*

7. Objectif Elysée : pour *Oric 1, Atmos* et *Spectrum ZX* 48 K, cette cassette vous permet de vous lancer dans la carrière politique dès votre plus jeune âge. Il y a évidemment plusieurs chemins possibles pour atteindre le palais présidentiel et ils sont tous semés d'embûches. *ERE Informatique/Collection Jeux & Stratégie, 145 F franco de port à Jeux & Stratégie.*

8. Reach for the Stars : à mi-chemin entre le wargame intersidéral et le jeu économique, cette disquette pour *Apple II* et *Atari 800 XL* vous permet de partir coloniser la Galaxie. Très bonnes possibilités de jeu en solitaire grâce à un ordinateur qui se comporte comme plusieurs adversaires à la fois. *SSI, 765 F (Sivéa).*

9. Géopolitique 1990 : pour *Apple II* et *Commodore 64 (disquette)*, une simulation très complète de la rivalité Est-Ouest, basée sur la diplomatie, l'économie et... la guerre. Le monde est partagé en seize zones d'influence et la confrontation directe n'est pas nécessairement la meilleure solution (ouf !). *SSI, 450 F (Sivéa).*

10. Tawala's last redoubt : pour *Apple II* (disquette), l'une des plus belles simulations de la micro-informatique. Vous êtes le chef d'un groupe de guérilleros retranchés dans la montagne et vous devez mettre fin au règne du tyran Tawala. *Interactive Fantasies, 395 F (Sivéa).*

trouvez le cadeau idéal... oui! mais où?

Pour rassembler les cadeaux des sept familles de joueurs, nous avons visité au mois d'octobre un certain nombre de boutiques spécialisées et contacté des fabricants. Quant il s'agit de boutiques, le point de vente où nous avons trouvé le modèle cité est indiqué entre parenthèses. Cela ne signifie évidemment pas que d'autres magasins, cités ou non, ne le proposent pas. A chaque fois que cela a été possible, nous avons indiqué également le nom du fabriquant ou du distributeur afin de permettre à votre détaillant de passer commande d'un article qu'il n'aurait pas en stock.

Les prix sont ceux que nous avons relevés pendant notre enquête ou qui sont recommandés par le fabriquant. Ils peuvent varier d'un magasin à l'autre ou avoir été modifiés depuis.

Nous nous excusons pour tous nos lecteurs de province ou de l'étranger qui ont souvent du mal à trouver les jeux que nous présentons. Nous ne pouvons que les encourager à « secouer » leur détaillant habituel !

Nous remercions les boutiques et les fabricants suivants pour collaboration :

Boutiques :

• Le Baguenaudier : 23, rue St-Sulpice, 75006 Paris ; Centre commercial Gaité, 80, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 326.45.83.

• Hector Saxe : 40, boulevard Henri-IV, 75004 Paris. Tél. : 271.61.70.

• L'Impensé Radical : 1, rue de Médicis, 75006 Paris. Tél. : 633.27.43.

• Jeux Descartes : 40, rue des Ecoles, 75005 Paris ; 15, rue Montalivet, 75008 Paris. Tél. : 326.79.83 et 265.28.53.

• Jeux Thèmes : 92, rue Monceau, 75008 Paris. Tél. : 522.50.29.

• Librairie Saint-Germain : 140, bd St-Germain, 75006 Paris. Tél. : 326.99.24.

• L'Œuf Cube : 24, rue Linné, 75005 Paris. Tél. : 587.28.83.

• Sivéa : 31, boulevard des Batignoles, 75017 Paris. Tél. : 522.70.66.

• Temps Libre : 22, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 274.06.31.

Fabriquants et distributeurs :

• Alphagram Diffusion : tél. : 327.16.59.
• Editions Dunod : tél. : 656.52.66.
• Editions M.A. : tél. : 581.24.25.
• Editions Ramsay : tél. : 544.55.05.
• Editions Robert Laffont : tél. : 320.14.21.
• Editions du Stratège/Serepe : tél. : 243.36.22.
• International Team : tél. : 238.80.88.
• Jeux Actuels : tél. : (32) 36.93.54.
• Jeux Descartes : tél. : 562.35.27.
• Miro Meccano : tél. : 238.66.65.
• Puzzles d'Art Michèle Wilson : tél. : 322.28.73.

Duccio Vitale •

métaux précieux

LES HEUREUX LAURÉATS DE NOS DISQUETTES D'OR

page 52



le bimestriel de la ludotique n° 2, 26 pages.

tourisme

NOS ENVOYÉS SPÉCIAUX ONT VISITÉ LE VIDCOM À CANNES

page 50

programmes télé

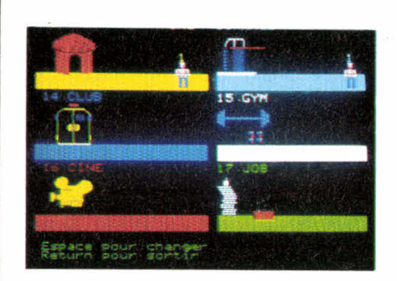
page 28

LES PREMIERS JEUX INCRUSTES



prochainement sur vos écrans

TOUS LES DERNIERS JEUX POUR ORDINATEUR



page 43

yachting à voile

REGATE, UN LOGICIEL DANS LE VENT

page 48

électroménager

CINQ NOUVEAUX MICROS



page 40



Qu'est-ce que l'« incrustation » ? Comment fonctionne-t-elle ? Quels sont les micros qui la permettent ? Quel est son prix ? Et surtout, en quoi concerne-t-elle le joueur ? **J & S** *a enquêté pour vous et créé vos premiers jeux utilisant l'incrustation.*

L'incrustation, c'est-à-dire le « mélange », le mixage de deux images, n'est pas une technique nouvelle : depuis plusieurs années, les téléspectateurs que nous sommes en sont les témoins. La moindre émission utilise ce procédé pour faire défiler un générique ou sous-titrer un film. Ce qu'il y a de nouveau, en revanche, c'est que cette possibilité technique entre aujourd'hui dans le domaine public grâce au micro-ordinateur.

Le procédé d'incrustation permet de mixer une image programmée sur micro-ordinateur et une image provenant d'une émission de télé, d'un magnétoscope, d'une caméra-vidéo, voire, dans un avenir plus ou moins proche, d'un vidéodisque. Notre article sur les jeux d'arcades utilisant simultanément l'ordinateur et le vidéodisque (voir *J & S* n° 24) vous a familiarisé avec ces spectaculaires images composites. Il vous est dorénavant possible de réaliser vous-même des incrustations ! Reste à concevoir vos propres jeux. Tout reste à imaginer en ce domaine.

Notre enquête nous a d'abord conduits dans un laboratoire de recherche informatique, celui de Thomson, où Patrice Perret et son équipe ont mis au point le « module d'incrustation » du *MO5*. C'est là que nous avons découvert le « comment ».

Le flux du ou des canons à électrons (un en noir et blanc, trois en couleurs) de votre poste de télé balaye l'écran électro-luminescent de gauche à droite et de haut en bas, comme on remplit une page d'écriture. Le spot ne trace pas en fait des lignes bien horizontales, c'est ce qui explique l'existence de demi-lignes (voir figure 1). Mais peu importe, c'est le principe d'affichage des images qui est important. Dans un premier temps, qui dure un cinquantième de seconde, le spot affiche à l'écran une ligne sur deux, disons les lignes de rang impair, formant ainsi une demi-image appelée « trame » et comprenant 312,5 lignes : la moitié de 625. Puis le spot remonte dans le coin en haut et à gauche de l'écran et se met à afficher les lignes de rang pair, une seconde trame complétant la première. Cette « deuxième couche » exige, elle aussi, un cinquantième de seconde. Au total, une seule image a été créée, en deux fois un cinquantième de seconde, c'est-à-

dire un vingt-cinquième de seconde. La télé produit ainsi vingt-cinq images par seconde ce qui, avec ce génial défaut qu'est la persistance rétinienne, donne l'impression de continuité dans l'image. Cette technique dite du « 625 lignes entrelacées » est commune à toutes les télévisions du monde. Elle présente cependant un léger défaut : la fréquence des trames (cinquante par seconde) étant identique à celle du courant électrique (50 Hz), il se crée un léger « battement », d'autant plus fatiguant pour les yeux qu'on est près de l'écran. Dès la naissance de l'informatique, les chercheurs se sont rendus compte qu'il serait impossible de travailler devant de telles images. Pour le confort des yeux, la fréquence de balayage a été modifiée. De plus, n'ayant pas été prioritairement conçues pour traiter le mouvement, les images d'ordinateurs ne sont pas composées de trames entrelacées. Elles affichent 624 ou 626 lignes mais jamais 625. Voilà pourquoi, dès l'origine, les images de télévision et d'ordinateur sont devenues incompatibles, n'étant pas composées de la même façon.

La première étape de l'incrustation est donc de synchroniser à nouveau les deux sources d'image : qu'elles partent du même endroit de l'écran, au même moment, et parcourent l'écran à la même vitesse (identité des « tops lignes », retour du spot en début de ligne et des « tops trames », retour du spot en haut et à gauche de l'écran). Tout système d'incrustation comporte un étage de synchronisation et de test permanent de la qualité de celle-ci. Mais il ne suffit pas d'avoir deux images de même nature, il faut en construire une troisième en piochant des éléments dans l'une et l'autre.

DES MODULES ET DES MICROS ... OU LE PRIX DE L'INCRUSTATION

Actuellement, seuls trois fabricants proposent un « module d'incrustation » pour leur micro ou envisagent d'en commercialiser un à brève échéance. Le plus avancé est celui du *MO 5* de Thomson qui sera vendu aux environs de 500 F au début du mois de décembre. L'incrustation est ici au moindre prix, l'unité centrale *MO 5* étant vendue 2 450 F. Total : 2 950 F. Le module d'incrustation de l'*EXL 100* devrait quant à lui être disponible dans le courant du mois de décembre au prix public de 1 090 F. Mais attention ! Ce module comprend, outre l'incrustation, l'interface imprimante (en parallèle et en série) et le modem. Ce qui, pour une unité centrale vendue entre 2 995 F et 3 190 F porte le prix de l'incrustation aux environs de 4 000 F. La troisième machine, elle aussi française, est l'*Alice 90* (unité centrale : 2 495 F ; coffret complet, 3 495 F).

Le système d'incrustation est inclus dans l'unité centrale. Il faudra cependant un logiciel pour en activer les fonctions. Il devrait être commercialisé au cours du premier trimestre 1985. Son prix n'est pas encore connu.

Notre expérimentation porte sur le *MO 5*.



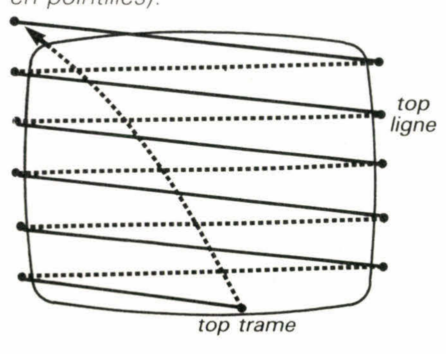






LES MICROS « INCRUSTATEURS » : le premier, le MO5 (ci-contre) est ici pris à son propre piège, c'est sa propre image qui subit l'incrustation. Le module destiné à l'Exl 100 (ci-dessus) et le logiciel d'incrustation de l'Alice 90 (ci-contre en haut) devraient suivre rapidement.

Figure 1 : *le spot balaye l'écran de télé (traits pleins). Certaines impulsions — tops lignes et tops trames — l'obligent à revenir à la ligne ou en haut et à gauche de l'écran (traits en pointillés).*



L'une des nombreuses broches de la prise Péritel, dite de « commutation rapide », laisse s'afficher à l'écran l'image de l'émission de télévision lorsqu'elle est « au repos », c'est-à-dire à zéro volt. En revanche, dès qu'elle reçoit trois volts, elle laisse s'afficher à l'écran l'image composée par le micro-ordinateur. Donc, en amenant la broche de commutation rapide à trois volts, puis à zéro, puis à nouveau à trois volts et ainsi de suite, on peut faire apparaître les deux images mais alternativement. Nous sommes proches de la solution. Chaque ligne affichée peut être décrite comme une succession de 800 « points-images ». Un très court programme, contenu dans le système d'incrustation, répond sans cesse à la question suivante : *« Est-ce que le prochain point-image, produit par l'ordinateur, que je dois afficher en X et Y sur l'écran, est de couleur noire ? »* La réponse à ce test est déterminante. Si la réponse est OUI, la broche de commutation rapide reçoit trois volts ; sinon, elle reste au repos. En terme de point-image cela donne : *« Si l'image de l'ordinateur dit d'afficher un point noir, alors affiche à la place le point-image venant de l'émission de télé. S'il s'agit d'une couleur différente du noir, alors affiche*

le point-image venant du micro-ordinateur, à la place de celui du point-image de l'émission de télé. » La figure 2 représente ce phénomène. Tout se passe comme si vous aviez deux cadres remplis de carrés de mosaïque, celui de gauche représentant l'image de l'ordinateur et, celui de droite, l'image de l'émission de télé. Un troisième cadre se replit à mesure que vous répondez à la question-test. Si la mosaïque du cadre de gauche est noire, vous prenez celle qui est dans le cadre de droite pour former la troisième image.

Il n'y a donc pas superposition d'une image sur l'autre mais juxtaposition, « l'incrustation » de l'une (celle de l'ordinateur) dans l'autre (celle de l'émission).

Le premier inconvénient de ce système est que l'ordinateur ne peut jamais afficher du noir. Un autre inconvénient, bien plus grave, notamment pour les jeux, est que seule l'image de l'ordinateur est testée. C'est seulement par défaut (couleur noire) que l'image télé apparaît. En conséquence, aucun programme ne pourra savoir si le personnage ou l'avion qu'il incruste sur l'image de l'émission de télé est placé sur un mur, un visage, un plan d'eau ou même simplement sur une plage de couleur rouge, bleu ou verte. C'est très, très gênant !

Néanmoins, nous avons conçu à votre intention deux jeux s'appuyant sur la simple incrustation telle qu'elle vient d'être décrite, *Mouche* et *Coupe d'Europe*.

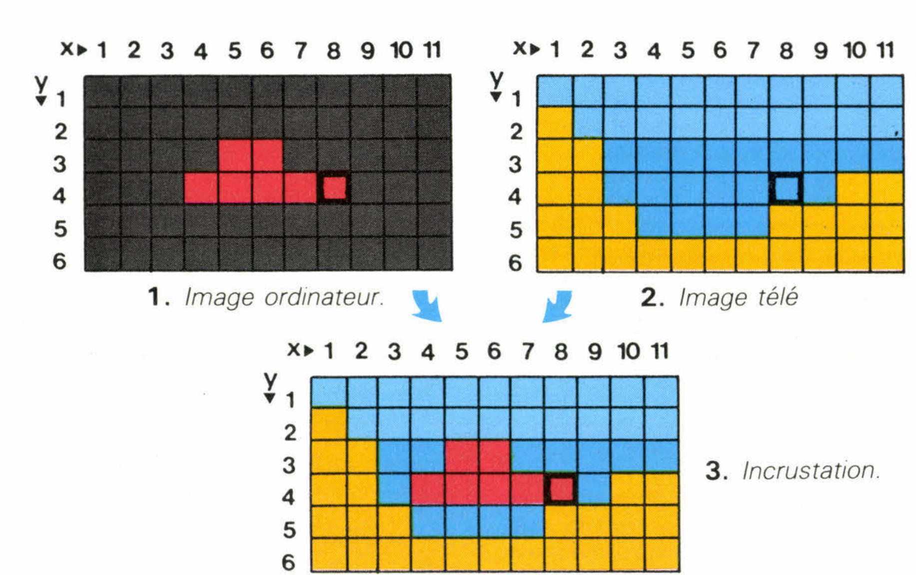


Figure 2 : *le principe de l'incrustation. Quand le point-image est noir sur le micro-ordinateur (1), c'est le point-image de l'émission de télé (2) qui apparaît à l'écran (3). Sinon, c'est le point-image de l'ordinateur. Par exemple, le point X = 8, Y = 4 est rouge donc, il apparaîtra en incrustation, à la place du point-image télé.*

MOUCHE

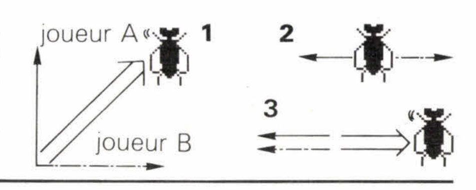


joueurs : deux ;
matériel : un micro-ordinateur permettant de faire des incrustations ;
moment du jeu : le journal télévisé ;
principe : chaque joueur choisit en secret une direction de déplacement. Le déplacement de la mouche résulte du choix des deux joueurs ;
but du jeu : l'un des joueurs, l'attaquant, doit tenter de poser la mouche sur le nez du présentateur, en un minimum de coups ; l'autre, le défenseur, tente de l'en empêcher ;

le jeu : l'attaquant se place à gauche du micro et contrôle les quatres touches Z, Q, S, et W ; le défenseur, les touches I, J, K et N. Ces touches, qui apparaissent en bas de l'écran, à droite et à gauche, représentent des directions : I et Z, le haut de l'écran ; S et K, la droite ; Q et J, la gauche et W et N, le bas. Le tour de jeu se déroule de la manière suivante : l'attaquant appuie sur une des touches de son choix (Z, Q, S ou W). Un curseur clignotant lui rappelle que c'est à lui de jouer. Dès que l'attaquant a fait son choix, le curseur clignote du côté du défenseur, qui, à sont tour, doit choisir une direction (en appuyant sur I, J, K ou N).
Le déplacement de la mouche résulte d'une combinaison des directions choisies. Trois cas se présentent (figure 3) :

- quand les directions choisies par les deux joueurs forment entre elles un angle droit, par exemple « haut » et « droite » (lettres Z et K), la mouche

Figure 3 : *trois cas peuvent se produire. Un déplacement combinant les directions choisies par les joueurs (1), une absence de mouvement (2) ou un déplacement à l'opposé de directions identiques (3).*



se déplace en diagonale, d'une case, en combinant les directions choisies ;

- quant les directions choisies s'opposent, la mouche ne bouge pas. Par exemple, Q et K ou Z et N, ou encore S et J ;
- quand les joueurs ont choisi les mêmes directions, la mouche se déplace d'une case dans la direction opposée. Par exemple Q et J, W et N, S et K ou Z et I.

fin de partie : quand l'attaquant atteint son objectif, le jeu s'arrête. L'un des joueurs appuie sur la touche F, comme Fin, et le nombre de tours de jeu apparaît en bas de l'écran. Le vainqueur de la manche, au terme des deux parties, est celui des joueurs qui a réalisé son objectif (en tant qu'attaquant) en un minimum de tours de jeu.

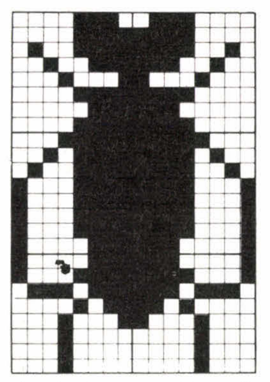


Figure 4 : *la juxtaposition de six caractères redéfinis permet de dessiner la mouche. En bleu ou en vert (selon votre mauvais goût), elle apparaîtra en incrustation sur l'image de l'émission de télévision.*

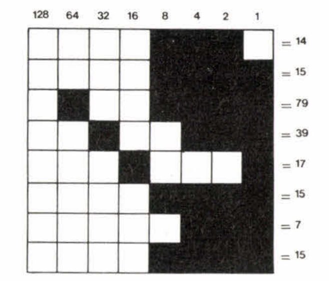


Figure 5 : *la redéfinition d'un caractère permet de créer des images (en mode texte) destinées à l'incrustation. Ici, la partie supérieure gauche de la mouche. Chaque colonne de la matrice 8 × 8 a une valeur (1, 2, ...128). Chaque carré noir a la valeur de la colonne où il se trouve. La somme de ces valeurs, pour chaque rangée, indique au micro ce qu'il doit afficher.*
En Basic MO 5, ce dessin sera codé DEF GR$ (1) = 14, 15, 79, 39, 17, 15, 7, 15. L'instruction PRINT GR$ (1) fera apparaître cette image à l'endroit que vous indiquerez en coordonnées X et Y.

```
5 CLS
10 CLEAR,,6 : REM 6 CAR.
REDEFINIS
12 X=6 :Y=10: REM POS. DE
PART MOUCHE
15 REM---REDEFINITION----
----------
20 DEFGR$(0)=14,15,79,39,
17,15,7,15
30 DEFGR$(1)=112,240,242,
228,136,240,224,240
40 DEFGR$(2)=31,47,79,143
,143,143,143,135
50 DEFGR$(3)=248,244,242,
241,241,241,241,225
60 DEFGR$(4)=135,143,119,
11,17,16,16,16
70 DEFGR$(5)= 225,241,238
,208,136,8,8,8
99 REM
100 REM ----INCRUSTATION-
--------
101 REM  SCREEN 0,7,0,1,1
102 REM------------------
---------
103 REM
1000 REM----PROGRAMME PRI
NCIPAL-----
1010 REM DESSIN DE LA MOU
CHE
1020 LOCATE X,Y:PRINT"
 "
1030 LOCATE X,Y+1:PRINT"
"GR$(0);GR$(1)" "
1040 LOCATE X,Y+2:PRINT"
"GR$(2);GR$(3)" "
1050 LOCATE X,Y+3:PRINT"
"GR$(4);GR$(5)" "
1060 LOCATE X,Y+4:PRINT"
  "
1070 LOCATE 0,17:PRINT"--
---------------------------
-------------"
2000 REM-----CHOIX JOUEUR
S------
2010 LOCATE 3,19:PRINT"Z"
2020 LOCATE 3,23:PRINT"W"
2030 LOCATE 1,21:PRINT"Q"
2040 LOCATE 5,21:PRINT"S"
2050 LOCATE37,19:PRINT"I"
2060 LOCATE37,23:PRINT"N"
2070 LOCATE35,21:PRINT"J"
2080 LOCATE39,21:PRINT"K"
2090 LOCATE3,21:A$=INPUT$
(1)
2100 IF A$="F" THEN GOTO
4000
2110 IF A$<>"Z" AND A$<>"
Q" AND A$<>"S" AND A$<>"W
" THEN A$="":GOTO 2090
2120 LOCATE37,21:B$=INPUT
$(1)
2130 IF B$<>"I" AND B$<>"
J" AND B$<>"K" AND B$<>"N
" THEN B$="":GOTO 2120
2140 LOCATE37,21:PRINT" "
2200 REM ----TESTS COMBIN
AISONS----
2210 IF A$="Z" AND B$="I"
 THEN Y=Y+1 : GOTO 3000
2220 IF A$="Q" AND B$="J"
 THEN X=X+1 : GOTO 3000
2230 IF A$="S" AND B$="K"
 THEN X=X-1 : GOTO 3000
2240 IF A$="W" AND B$="N"
 THEN Y=Y-1 : GOTO 3000
2250 IF A$="Z" AND B$="K"
 THEN X=X+1:Y=Y-1: GOTO 3
000
2260 IF A$="S" AND B$="I"
 THEN X=X+1:Y=Y-1: GOTO 3
000
2270 IF A$="S" AND B$="N"
 THEN X=X+1:Y=Y+1: GOTO 3
000
2280 IF A$="W" AND B$="K"
 THEN X=X+1:Y=Y+1: GOTO 3
000
2290 IF A$="Q" AND B$="N"
 THEN X=X-1:Y=Y+1: GOTO 3
000
2300 IF A$="W" AND B$="J"
 THEN X=X-1:Y=Y+1: GOTO 3
000
2310 IF A$="Q" AND B$="I"
 THEN X=X-1:Y=Y-1: GOTO 3
000
2320 IF A$="Z" AND B$="J"
 THEN X=X-1:Y=Y-1: GOTO 3
000
3000 T = T +1
3010 IF X<=0 THEN X = 0
3020 IF X>=36 THEN X=36
3030 IF Y <=1 THEN Y=1
3040 IF Y>=13 THEN Y=13
3050 GOTO 1000
4000 LOCATE15,21:PRINT"TO
TAL >"T:END
```

COUPE D'EUROPE

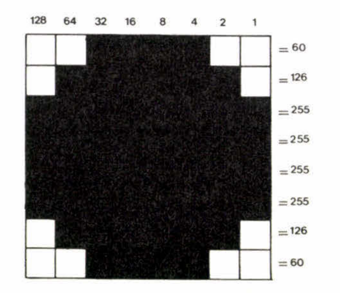


joueurs : deux ;
matériel : un micro-ordinateur permettant de faire des incrustations ;
moment du jeu : la retransmission d'un match de football ;
principe : l'inscrustation est une forme arrondie représentant un ballon (figure 6) que les joueurs dirigent vers les bords de l'écran. L'un des adversaires déplace le ballon quand l'un des joueurs de son camp le touche. Il y a but quand le ballon franchit l'encadrement du but adverse. Le cadrage réalisé par les caméramen — presque toujours le même, car les caméras ont des lieux d'implantation bien définis — intervient sans cesse dans le jeu. Un minimum de fair-play est exigé des adversaires en raison même de l'indépendance de l'incrustation par rapport à l'image télé.
le jeu :

- disposition des joueurs : celui des adversaires qui décide d'avoir le but situé à gauche de l'écran (et d'attaquer vers la droite) se place à gauche du clavier de l'ordinateur. Il disposera pour jouer des touches Q, A et Z. Son adversaire se place à droite du micro et joue avec les touches O, K et M.
- au début du jeu, le ballon apparaît au milieu de l'écran. Il peut à tout moment être remis au milieu du terrain en tapant SHIFT étoile (astérisque). Les deux adversaires se tiennent prêt à taper sur l'une des touches Q ou O. Dès qu'un footballeur touche le ballon, le joueur appuie sur la lettre correspondant à son camp (Q pour le joueur de gauche, O pour celui de droite). Le joueur qui a appuyé a alors la balle.
- celui des joueurs qui a la balle choisit sa direction (vers le haut ou le bas de l'écran). Il s'agit des lettres A ou Z pour le joueur de gauche et des lettres K ou M pour le joueur de droite. A et K pour le haut, Z et M pour le bas.
- celui qui a la balle choisit enfin l'intensité de son tir en appuyant sur une des touches chiffres, entre 0 et 9.

La balle se déplace alors vers le but adverse.
A nouveau, le programme attend qu'on lui indique lequel des joueurs a la balle.
Il faut préciser que de tour en tour chaque joueur perd en énergie le carré de l'intensité du tir. Quand la balle (incrustation) est suffisamment proche d'un bord latéral de l'écran, la probabilité pour que le cadrage des caméramen fasse entrer la balle dans un but est élevée. Dès qu'elle entre, l'un des joueurs marque un point. La balle est alors remise au centre par SHIFT astérisque. Le match se déroule en deux mi-temps de dix minutes.

Figure 6 : *ce « ballon » est défini par DEF GR$ (0) = 60, 126, 255, 255, 255, 255, 126, 60 et est appelé à l'écran par PRINT GR$ (0).*




```
10  CLEAR ,,1
12  REM  LIGNE 10 RESERVE EN MEMO
     IRE LA PLACE POUR LA REDEFIN
     ITION D'UN SIGNE
15 CLS: REM  EFFACE ECRAN
20 SC(1) = 5000:SC(2) = SC(1)
25  REM  SC= SCORE
30 X = 20:Y = 10: REM  POS. BALLE

40 SCREENO,7,0,0: REM SANS.MODULE

50  REM -AVEC.MODULE----------
51  REM  SCREEN 0,7,0,0,1
52  REM -----------------------

55  REM    RETIRER REM EN L.51 SI
      LE MODULE D'INCRUSTATION ES
     T EN PLACE ET SUPPRIMER L.40

60  REM  REDEFINITION SIGNE
80  DEF  GR $(0) = 60,126,255,255
     ,255,255,126,60
85  REM  LOC AT E = LOCATE
86  REM   LOCATEX,Y=PRINT ATX,Y=
     VTABX:HTABY...
90 LOC AT E11,22: PRINT "JOUEUR Q
      OU O";
95  REM  -QUEL.JOUEUR.A.LA.BALLE-

100 LOC AT E11,22: PRINT "JOUEUR
     Q OU O";
105  REM   EN 110 SAISIE DIRECTE
     CARACTERE AU CLAVIER
110 A$ = INKEY$: IF A$ = "" THEN
     110
115 LOC AT E11,22: PRINT "
            ";
120 J$ = A$
130  IF J$ = "Q" THEN J = 1
140  IF J$ = "O" THEN J = 2
150  IF J = 1 THEN XX = 22:YY = 2
     2:LOC AT EXX,YY: PRINT "
      ":XX = 1:YY = 22:LOC AT EXX
     ,YY: PRINT "A OU W >";
160  IF J = 1 THEN A$ = INKEY$: IF
     A$ = "" THEN 180: GOTO 200
170  IF J = 2 THEN XX = 1:YY = 22
     :LOC AT EXX,YY: PRINT "
     ":XX = 22:YY = 22:LOC AT EXX
     ,YY: PRINT "A OU W >";
180  IF J = 2 THEN A$ = INKEY$: IF
     A$ = "" THEN 180: GOTO 200
200  IF J = 1 AND A$ <  > "A" AND
     A$ <  > "W" THEN 150
210  IF J = 2 AND A$ <  > "W" AND
     A$ <  > "N" THEN 150
215 B$ = A$
220  REM  ----SHOOT----------
230 LOC AT EXX,YY: PRINT "
          "
```

```
235 LOC AT EXX,YY
240  PRINT "0-9 ->";
250 A$ = INKEY$: IF A$ = "" THEN
     250
255 LOC AT EX,Y: PRINT " "
260 LOC AT EXX,YY: PRINT "
           "
270 A =  VAL (A$)
280  IF J = 1 THEN X = X + A
290  IF J = 2 THEN X = X - A
300  IF B$ = "A" OR B$ = "I" THEN
     Y = Y - 3
310  IF B$ = "W" OR B$ = "N" THEN
     Y = Y + 3
320  REM  ---CONTROLE.ECRAN------
     -
330  IF X <  = 2 THEN X = 2
340  IF X >  = 34 THEN X = 34
350  IF Y >  = 18 THEN Y = 18
360  IF Y <  = 2 THEN Y = 2
370  REM -------AFFICHAGE--------

380 LOC AT EX,Y: PRINT  GR $(0)
385  REM    LE SIGNE ^ = AU CARRE

390 SC(J) = SC(J) - (A ^ 2)
400 LOC AT E1,22: PRINT "SC="SC(1
     )
410 LOC AT E22,22: PRINT "SC="SC(
     2)
415 A$ = INKEY$: IF A$ = "" THEN
     415
420 LOC AT E1,22: PRINT "

         "
430  GOTO 100
```

Comme vous, après quelque pratique de nos deux exemples, les chercheurs se sont rapidement heurtés aux limites de jeux se déroulant sur un terrain — l'émission télé — évoluant pratiquement au gré du hasard, du moins pour les joueurs. Aussi, plusieurs tendances s'affirment aujourd'hui dans le secret des laboratoires. Nous allons vous donner les moyens d'en faire autant avant même toute production commercialisée.

L'idéal serait de pouvoir placer des informations numériques sur la bande de magnétoscope elle-même. Mais cela n'est pas à la portée de l'amateur. L'autre solution consiste à placer dans le programme de jeu des informations relatives aux différentes caractéristiques du terrain présenté par l'image. Le problème à résoudre est bien celui de l'interactivité des deux images. Le programme du micro-ordinateur doit être capable de savoir ce qui se passe sur le « décor » qui sert de soubassement à l'incrustation. A défaut de pouvoir utiliser un vidéo-disque, nous utiliserons le magnétoscope. A la différence du direct télé, vous êtes assuré de toujours disposer de la même image ou de la même séquence. Commençons par le jeu sur image fixe.

La première opération consiste à enregistrer des images vues d'avion. De telles images sont fréquemment diffusées dans des émissions comme *Les carnets de l'aventure* ou encore *La course au trésor.* Il faudra « faire le guet », mais votre attente sera récompensées car en quelques semaines vous pourrez recueillir un nombre considérable d'images qui seront pour vous autant de plateaux de jeu. Quel que soit le jeu pratiqué sur l'une de ces images il faudra la coder dans le programme. D'abord, choisissez l'image qui vous paraît le mieux convenir au jeu que vous envisagez de pratiquer. Un terrain varié pour un *wargame* (*J & S* n° 29), pour un jeu d'encerclement, type *Scotland Yard* (voir *J & S* n° 25) ou pour *Kansas City* (*J & S* n° 29).

Assurez-vous que vous obtenez une image correcte en stoppant votre magnétoscope et au besoin réglez le balayage (la bande transversale parasite se déplace alors vers le haut ou le bas de l'écran et disparaît). Repérez le « numéro » inscrit sur le cadran de défilement des images pour la retrouver aisément. « Coder l'image dans le programme » signifie d'abord relever les valeurs numériques (en X et Y) correspondant aux signes distinctifs de l'image. Par exemple, s'il existe une maison sur votre image télé, cherchez à en connaître les coordonnées en X et Y sur l'écran. Il est possible de réaliser ce codage à l'aide d'une feuille de plastique transparente préalablement quadrillée ou encore en faisant apparaître en incrustation un curseur donnant en permanence les coordonnées de sa position. S'il s'agit d'une rivière, il faudra relever les coordonnées de tous les points formant son parcours, etc. Il en ira de même pour les limites d'un bois si vous désirez que vos pions ou votre personnage y disparaissent après y être entrés.

Nous avons conçu à votre intention un petit programme indiquant les coordonnées en X et Y d'un point de couleur apparaissant en incrustation sur une image quelconque. Ce programme vous permettra de relever sur une feuille les coordonnées de tous les points remarquables de votre image (voir programme *Repérage* et le jeu *Etoile noire*). Plus simplement, vous pouvez faire ce repérage en « mode texte » (voir *Rideau de fer*).

REPÉRAGE

Mode opératoire.

- après le lancement du programme par RUN, un point jaune apparaît au milieu de l'écran. A l'aide des touches I, J, K et N du clavier déplacer le point jusqu'à la position de votre choix : ce sera un des sommets du rectangle formant la fenêtre de passage du vaisseau pour *Etoile noire,* par exemple. Au cours de ce déplacement les coordonnées du point sont affichées en bas de l'écran.
- tapez deux fois sur B pour fixer ce point et qu'il ne se déplace plus.
- toujours à l'aide des touches I, J, K et N déplacez un second point et choisissez-lui une position : ce sera le sommet de l'angle opposé par rapport au premier point. Comme si les deux points définissaient la diagonale du quadrilatère.
- tapez à nouveau deux fois B ; le rectangle apparaît (figure 7).
- en bas de l'écran figurent les coordonnées des deux points ; valeurs qui seront placées en DATA dans votre programme *Etoile noire.*
- tapez F pour définir une nouvelle fenêtre.

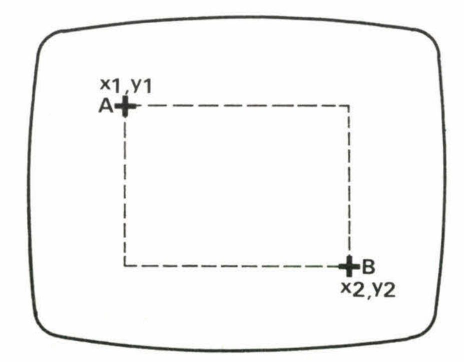
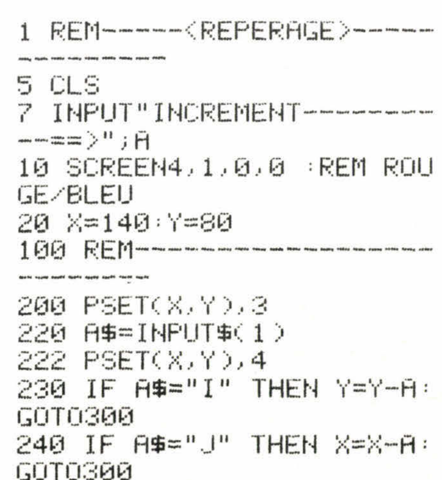


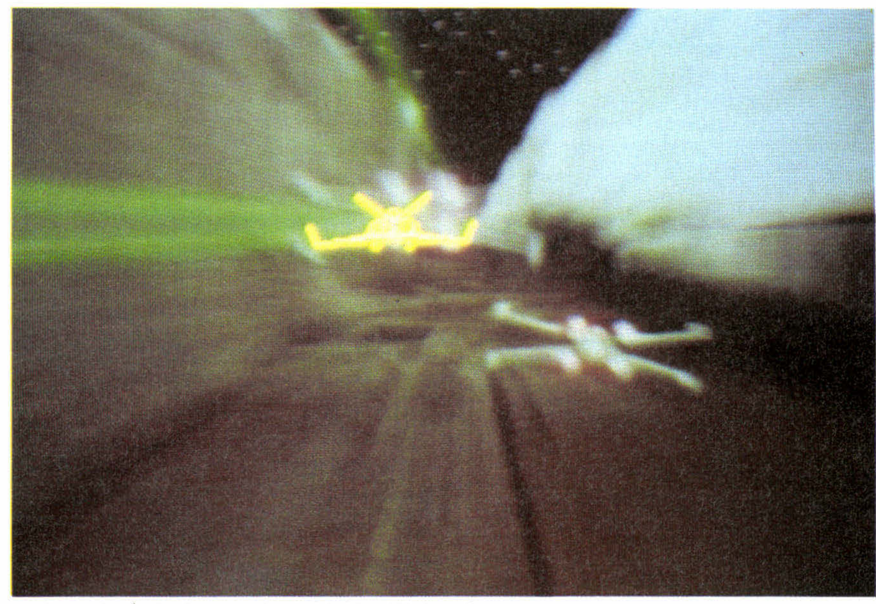
Figure 7 : *deux coordonnées, c'est-à-dire quatre valeurs numériques, suffisent à définir la position d'une « fenêtre » sur votre écran.*



```
1 REM-----<REPERAGE>-----
---------
5 CLS
7 INPUT"INCREMENT--------
--==>";A
10 SCREEN4,1,0,0 :REM ROU
GE/BLEU
20 X=140:Y=80
100 REM-----------------
--------
200 PSET(X,Y),3
220 A$=INPUT$(1)
222 PSET(X,Y),4
230 IF A$="I" THEN Y=Y-A:
GOTO300
240 IF A$="J" THEN X=X-A:
GOTO300
```

```
250 IF A$="K" THEN X=X+A:
GOTO300
260 IF A$="N" THEN Y=Y+A:
 GOTO300
300 LOCATE10,23:PRINT"X =
"X;"      Y ="Y
310 B$=INPUT$(1)
320 IF B$="B" THEN 340
330 GOTO 200
340 X1=X:Y1=Y
345 LOCATE1,23:PRINT"
                     ";
351 LOCATE1,23:PRINT"*";
352 LOCATE5,23:PRINT"X="X
;" Y="Y;
355 LOCATE20,23:PRINT"X1=
"X1;" Y1="Y1;
360 A$=INPUT$(1)
362 PSET(X1,Y1),4
365 IF A$="F" THEN CLS:GO
TO 10
380 IF A$="I" THEN Y1=Y1-
A:GOTO600
390 IF A$="J" THEN X1=X1-
A:GOTO600
400 IF A$="K" THEN X1=X1+
A:GOTO600
410 IF A$="N" THEN Y1=Y1+
A:GOTO600
600 PSET(X,Y),3: PSET(X1,
Y1),3
605 A$=INPUT$(1)
610 IF A$="B" THEN 700
620 GOTO 345
700 BOX(X,Y)-(X1,Y1),3
710 GOTO 345
```

ÉTOILE NOIRE



La Guerre des Étoiles © Lucas Films Ltd (LSL) 1983. Tous droits réservés.

joueur : en solitaire.
matériel : un micro-ordinateur permettant de faire des incrustations, une version de *La guerre des étoiles* pour magnétoscope et un magnétoscope.
principe : vous devez conduire votre vaisseau jusqu'à l'entrée de la Planète noire en tenant compte des informations qui vous sont délivrées par votre ordinateur de bord.
le jeu :

- faites défiler la bande de magnétoscope jusqu'au numéro de l'image que vous aurez choisie pour commencer la partie (au cours de notre manipulation, nous avons trouvé 703, c'est-à-dire le début de l'attaque finale contre « l'Etoile noire »), appuyez sur la touche « pause » du magnétoscope.
- lancez le programme par un RUN, un curseur clignotant indiquant qu'il est prêt doit figurer dans le coin gauche en bas de l'écran.
- appuyez sur une touche quelconque du clavier du micro-ordinateur et en même temps sur la touche pause du magnétoscope. Les deux machines sont alors synchronisées.
- mettez-vous aux commandes de votre vaisseau au clavier du micro en utilisant les touches L, Q, W et M. L et M servent respectivement à déplacer le vaisseau à gauche et à droite ; Q et W, vers le haut ou le bas de l'écran.

Les indications numériques qui apparaissent en surimpression en bas et à droite de l'écran indiquent la position de votre vaisseau et les coordonnées des quatre angles définissant la « fenêtre » à l'intérieur de laquelle votre vaisseau peut évoluer sans risque. En fonction de votre position vous perdez plus ou moins de points ;

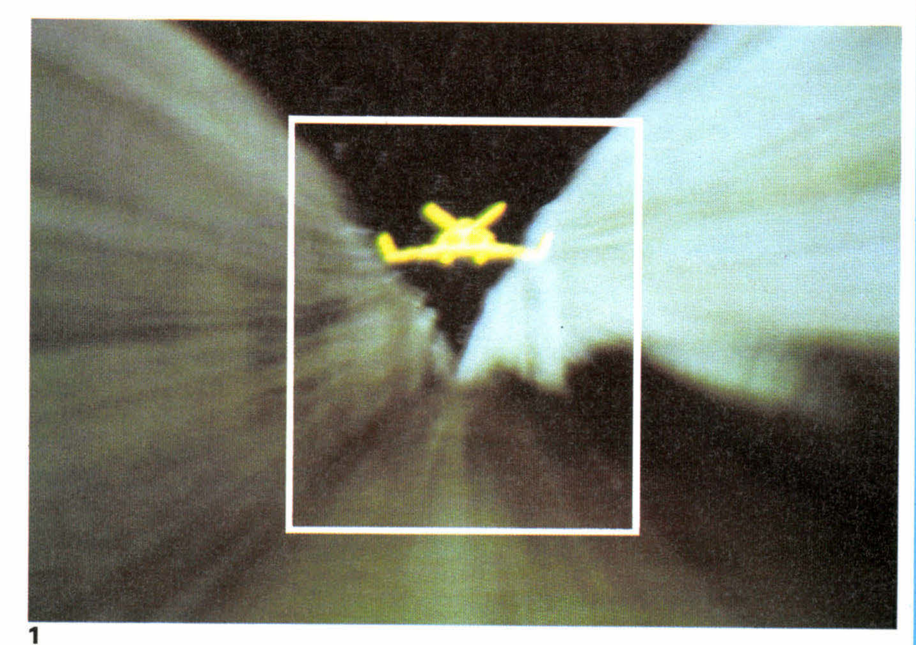
- le score final s'affiche automatiquement en fin de partie.



Aux commandes de votre vaisseau, faites irruption dans la Guerre des étoiles...

construction du programme :

1. chargez votre programme *Repérage* et placez la bande de magnétoscope à l'endroit où vous désirez faire commencer le jeu.
2. faites défiler la bande de magnétoscope pendant trois secondes, puis appuyer sur « pause ».
3. à l'aide des touches I, J et K, N, déplacez le point jaune qui apparaît en incrustation jusqu'à ce qu'il soit sur les coordonnées en X et Y de l'un des angles du rectangle définissant le lieu de passage du vaisseau (voir figure 7, A). Notez ces coordonnées (elles apparaissent en bas de l'écran). Faites de même pour l'angle opposé. La première fenêtre est définie par quatre valeurs numériques. Il faudra quatre valeurs par fenêtre définie (voir figure 7, B).
4. reprenez au point 2 pour l'image suivante ou passez au point 5 pour la suite de la programmation.
5. tapez les données que vous avez relevées, en comptant un numéro de ligne, suivi de DATA par groupe de quatre données.
6. ensuite, tapez le programme *Etoile noire* et suivez la procédure de jeu.
commentaire : à raison de quatre données par « fenêtre », il vous faudra intégrer 20 lignes de DATA par minute de film, comprenant chacune quatre valeurs numériques.
Il vous reste à régler la valeur de T pour que les modifications de la taille de la fenêtre correspondent exactement avec le défilement du film. Cela peut varier légèrement. Commencez avec la valeur que nous avons fait figurer dans le programme.


1

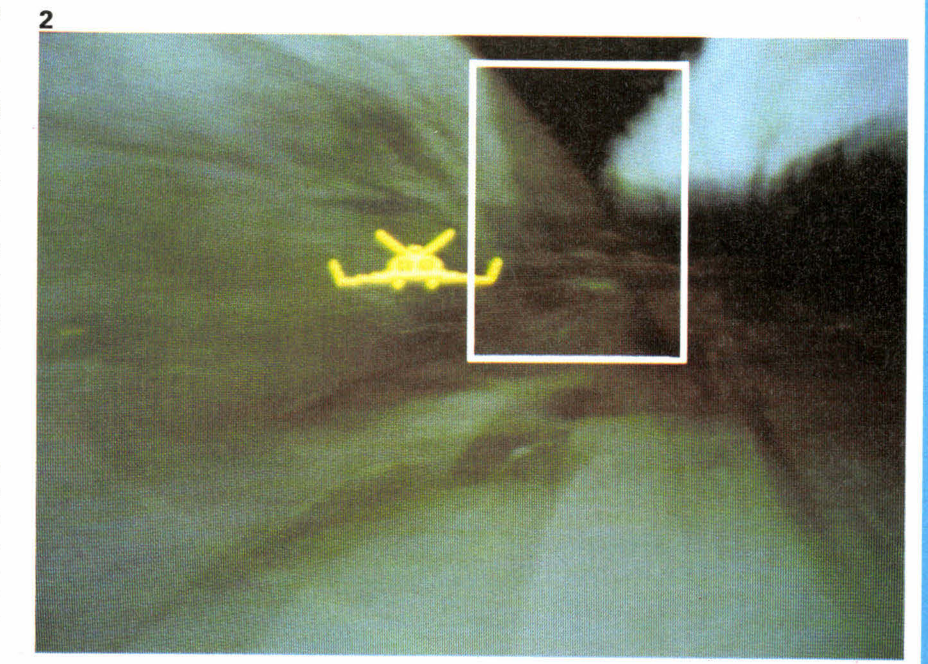
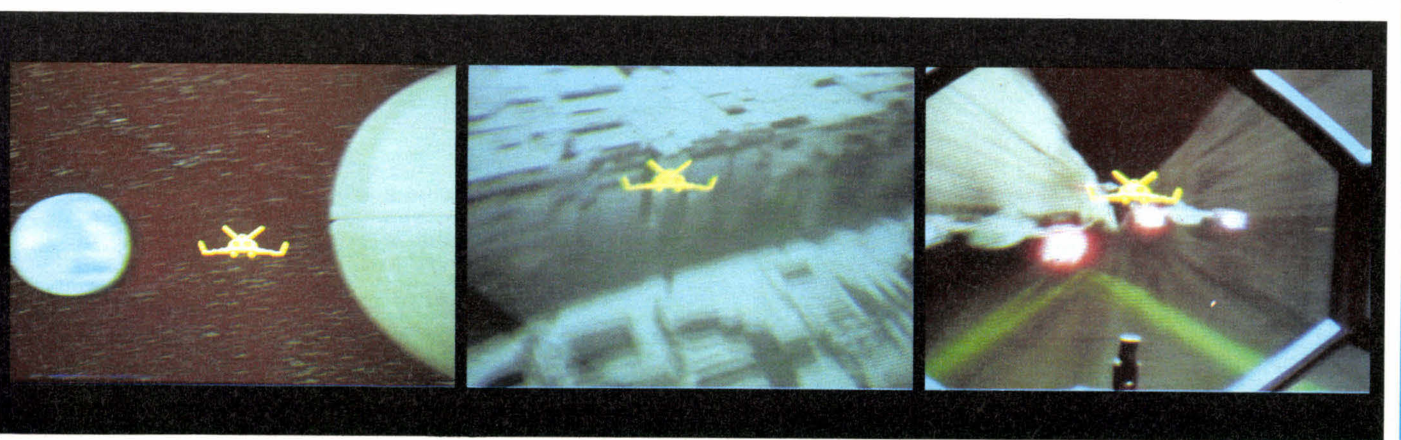
2


Figure 8 : *le vaisseau que le joueur dirige à l'aide des touches du clavier est dans la « fenêtre » (photo 1). Il poursuit donc son chemin sans encombre. S'il sort de sa fenêtre (photo 2), il subit des avaries. Le cadre n'apparaît pas à l'image : au joueur d'éviter les obstacles.*



```
90  REM  ---DEF. DE 14 SIGNES--
95  CLEAR ,,14
100  DEF  GR $(0) = 0,128,192,96,
     48,24,12,6
110  DEF  GR $(1) = 0,1,3,6,12,24
     ,48,96
120  DEF  GR $(2) = 0,0,0,0,0.64,
     64,96
130  DEF  GR $(3) = 3,1,0,0,3,6,1
     2,13
140  DEF  GR $(4) = 60,125,231,12
     6,255,60,153,90
150  DEF  GR $(5) = 192,128,0,0,1
     92,96,48,176
160  DEF  GR $(6) = 0,0,0,0,0,2,2
     ,6
170  DEF  GR $(7) = 32,32,48,16,1
     6,31,0,0
180  DEF  GR $(8) = 0,0,0,3,127,1
     92,0,0
190  DEF  GR $(9) = 12,14,63,255,
     240,2,7,2
200  DEF  GR $(10) = 153,60,255,2
     55,0,0,0,0
210  DEF  GR $(11) = 48,112,252,2
     55,15,64,224,64
220  DEF  GR $(12) = 0,0,0,192,25
     4,3,0,0
230  DEF  GR $(13) = 4,4,12,8,8,2
     48,0,0
250  REM -----------------------

289  REM  POS. VAISSEAU : X ET Y
290 CLS:X = 20:Y = 10
300 SCREENO,7,0,0
305  GOTO 2000
307 LOC AT EX,Y,0
308  REM  T.EST.INCREMENTE.DE.3.E
     N.LIGNE.310..CET.INCREMENT.P
     EUT.ETRE.MODIFIE.POUR.CORRES
     PONDRE.AU.DEFILEMENT.DE.LA.B
     ANDE
310 A$ = INKEY$:T = T + 3:LOC AT
     E2,1: PRINT T
312  IF T =  > 100 THEN T = 0:NU =
     NU + 1: PRINT "NOUVELLES VAL
     EURS FENETRE"

313  REM  LES.QUATRE.VALEURS.DE.L
     A.FENETRE.SONT.MODIFIEES.POU
     R.CORRESPONDRE.A.CELLES.QUI.
     SONT.EN.DATA.(VOIR TEXTE)
316 LOC AT E0,2: PRINT "

     "
318  IF A$ = "" THEN 310
320  IF A$ = "Q" THEN Y = Y - 1
330  IF A$ = "W" THEN Y = Y + 1
340  IF A$ = "L" THEN X = X - 1
350  IF A$ = "M" THEN X = X + 1
355 T = T + 15: REM  INCREMENT.MO
     UVEMENT
358  REM --CONTROLE.ECRAN-----
360  IF X < 4 THEN X = 4
370  IF X > 25 THEN X = 25
380  IF Y < 2 THEN Y = 2
390  IF Y > 18 THEN Y = 18
2000  REM ====EFFACER.FORME====
2002 LOC AT EX - 1,Y - 1
2004  PRINT "                 "
2010 LOC AT EX - 1,Y
2020  PRINT "                 "
2030 LOC AT EX - 1,Y + 1
2040  PRINT "                 "
2050 LOC AT EX - 1,Y + 2
2060  PRINT "                 "
2062 LOC AT EX - 1,Y + 3
2066  PRINT "                 "
2115  REM ==DESSINER.VAISSEAU===
2120 LOC AT EX,Y: PRINT " ";: PRINT
      GR $(0);" "; GR $(1)
2130 LOC AT EX,Y + 1
2140  PRINT  GR $(2);" " GR $(3);
      GR $(4); GR $(5);" " GR $(6
     )
2150 LOC AT EX,Y + 2
2160  PRINT  GR $(7); GR $(8); GR
     $(9); GR $(10); GR $(11); GR
     $(12); GR $(13)
2170  GOTO 307
```

RIDEAU DE FER



LOCATE X,Y : situe un point à l'écran en position X et Y. Equivalents : PRINT AT X,Y, VTAB X : HTAB X, PLOT X,Y.
CLS : efface l'écran. Equivalent HOME ;
SCREEN A,B,C,D : les quatre paramètres de SCREEN précisent la couleur des caractères et la couleur du fond.
SCREEN A,B,C,D,E : le cinquième paramètre de SCREEN active l'incrustation.
INKEY$: permet la saisie directe d'un signe au clavier, sans avoir à taper RETURN.

Joueur : en solitaire ;
matériel : un micro, le module d'incrustation, un magnétoscope ;
principe : les pions-espions, gérés par l'ordinateur, tentent de franchir votre frontière. Vous êtes chargé de les éliminer ;
image support : une image vue d'avion représentant une région boisée.

Les espions (de un à dix à votre choix) apparaissent à gauche de l'écran. Ils se déplacent vers la droite et tentent de franchir la frontière, située en colonne 30.

Un espion peut être visible ou invisible. Il est visible en terrain découvert, invisible dès qu'il pénètre dans une zone boisée.

Combat : un espion peut faire feu sur l'un de vos cinq « douaniers » lorsqu'il est — à la suite de son déplacement — sur une colonne ou une rangée comportant un douanier. La probabilité de tuer le douanier est proportionnelle à la distance qui les sépare.

A l'inverse, un douanier peut faire feu sur un espion s'il est sur sa colonne ou sa rangée et si celui-ci est visible et ce, à la suite de son propre déplacement. Le jeu consiste à éliminer tous les espions.

Si un seul franchit la frontière, vous avez perdu.

Les douaniers peuvent tour à tour être déplacés à l'aide des touches I, J, R et N et utiliser leurs armes avec la touche T.

```
10 REM --------FUGITIFS---
---------
11 REM LETTRES JAUNES/ FO
ND NOIR :
12 SCREEN10,0,0   :REM(JAU
NE/NOIR)
13 REM-----AVEC INCRUSTAT
ION---------
14 REM SCREEN 10,0,0,0,1
           !
15 REM--------------------
-------------
18 DIM X(10),Y(10)
20 INPUT"NOMBRE DE FUGITI
FS (1-10)->";NB
22 INPUT"NOMBRE DE DOUANI
ERS >";K
23 FOR T=1 TO K
24 PRINT"DOUANIER "T;
25 INPUT"X= ";JX(T)
26 INPUT"Y= ";JY(T)
27 NEXTT
30 N=NB
40 CLS
50 FOR A=1 TO NB
55 F= INT(RND(1)*13)+4
60 X(A)=4:Y(A)=F
70 NEXTA
80 REM--------------------
---------
85 SCREEN 10,0,0
90 FOR I=1 TO NB
100 IF X(I)=0 AND Y(I)=0
THEN GOTO 260
110 FOR Z = 1 TO N
120 IF X(Z)=0 AND Y(Z)=0
THEN GOTO 140
125 REM 'LOCATE' SITUE UN
 POINT EN X,Y
126 REM UN PRINT X,Y L'AF
FICHE.
127 REM LOCATE=PRINT AT=
VTAB:HTAB
130 LOCATE X(Z),Y(Z) :PRI
NTCHR$(Z+64)
140 NEXT Z
150 DX(I)=INT(RND(1)*10)+
1
160 DY(I)=INT(RND(1)*10)+
1
164 IF X(I)<>0 AND Y(I)<>
0 THEN LOCATE X(I),Y(I):P
RINT" "
165 REM-----MODIF.POSITIO
NS-------
170 IFDX(I)<3 THEN X(I)=X
(I)-1
180 IFDX(I)>2 THEN X(I)=X
(I)+1
190 IFDY(I)<3 THEN Y(I)=Y
(I)-1
200 IFDY(I)>6 THEN Y(I)=Y
(I)+1
210 REM---CONTROLE.SORTIE
 ECRAN-----
220 IFX(I)<=4 THEN X(I)=4
230 IFX(I)>=30THEN GOTO30
0
240 IFY(I)>=18THEN X(I)=1
8
250 IFY(I)<=4 THEN X(I)=4
260 NEXTI
270 GOTO350
300 X(I)=0:Y(I)=0:N=N-1:S
C=SC+1
310 IF N=0 THEN PRINT"SCO
RE="SC:END
320 GOTO 90
350 REM
400 REM ++++<TESTS CONTAC
T>+++++++
410 FOR G = 1 TO K
420 FOR I= 1 TO NB
425 TX= ABS(JX(G)- X(I))
426 TY= ABS(JY(G)- Y(I))
430 IF JX(G)= X(I) AND TY
<5THEN GOSUB 1000
460 IF JY(G)= Y(I) AND TX
<5THEN GOSUB 1000
465 IF JX(G)= X(I) AND TY
<3THEN GOSUB 1100
466 IF JY(G)= Y(I) AND TX
<3THEN GOSUB 1100
470 NEXT I
480 NEXT G
500 FOR I = 1 TO K
504 LOCATE2,22,0
505 PRINT"DEPLACER LE DOU
ANIER  (I,J,K,N)-> "I;
508 D$=""
510 INPUT" ";D$
515 LOCATE JX(I),JY(I):PR
INT" "
517 LOCATE JX(I)+1,JY(I):
PRINT" "
518 IF D$="" THEN 600
520 IF D$="I" THEN JY(I)=
JY(I)-1:GOTO600
530 IF D$="J" THEN JX(I)=
JX(I)-1:GOTO600
540 IF D$="K" THEN JX(I)=
JX(I)+1:GOTO600
      F D$="N" THEN JY(I)=
      +1:GOTO600
      )TO 504 : REM EN CAS
      'EUR >504
600 REM -----CONTROLE SOR
TIE ECRAN-----
610 IF JX(I)<=4 THEN JX(I
)=4
620 IF JX(I)>=34THEN JX(I
)=34
630 IF JY(I)>=17THEN JX(I
)=17
640 IF JY(I)<=4 THEN JY(I
)=4
650 REM-------DEPLACEMENT
----------
660 LOCATE JX(I),JY(I):PR
INT I
700 NEXT I
720 GOTO 90
999 REM..................
..........
1000 FOR U= 1 TO 35 : LOC
ATE X(I),Y(I): PRINT"*" :
LOCATE X(I),Y(I):PRINT" "
:  NEXT U:X(I)=0;Y(I)=0
1010 IF TX>3 OR TY>3THEN
  RETURN
1020 REM..................
..........
1100 FOR U= 1 TO 35 : LOC
ATEJX(I),JY(I): PRINT"X"
:LOCATEJX(I),JY(I):PRINT"
 ":  NEXT U : JX(I)=0 :JY
(I)=0
1110 RETURN
3000 REM#######DONNES###
#########
3005 REM
3010 REM DANS UNE BOUCLE
FOR...NEXT
3012 REM SONT CHARGEES LE
S VALEURS
3014 REM DES COORDONNEES
EN X ET Y
3016 REM DES CASES OU LES
 FUGITIFS
3018 REM SERONT INVISIBLE
S (I.E DE
3020 REM COULEUR NOIRE).
3022 REM EXEMPLE POUR 10
CASES :
3030 FOR C=1 TO 10
3040 READ XT(C),YT(C)
3050 NEXT C
3060 DATA 12,12,12,13,14,
14,5,5,16,13,17,15,15,11,
11,13,14,17,16,16
3070 RETURN
```

Nous remercions de sa collaboration : Paris-Vidéo, 58, rue des Martyrs, 75009 Paris - Tél. : (1) 878.29.41.

Michel Brassinne et Francis Piault •


"SYNTHÉTIA"
SYNTHETIA
SYNTHETISEUR MUSICAL
MO5
MO5 T07
POUR LE COMPTE
LA RONDE DES FORMES
SYNTHETIA
451602
450019
LA

QUE AVEC MOI,
JE METS
MUSIQUE A TA
PORTEE."

VIFI NATHAN

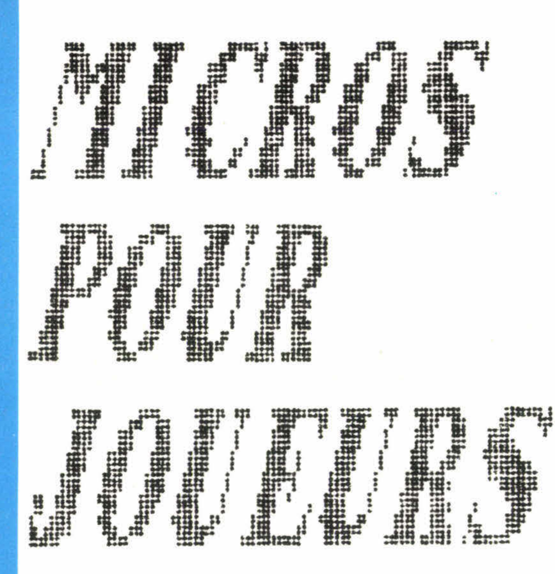
L'ÉDITEUR ELECTRONIC'

Transformez votre ordinateur en synthétiseur de sons. Créez mélodies, refrains et rythmes et sélectionnez les instruments. Pianotez sur l'écran avec le crayon optique, baguette magique du chef d'orchestre. Débutants initiés ou musiciens confirmés, vous pourrez profiter des immenses possibilités de ce logiciel. La cartouche SYNTHETIA s'utilise sur les micro-ordinateurs Thomson TO7 et TO7-70 et sera bientôt disponible sur Thomson MO5.

Conçus et réalisés par des enseignants, des spécialistes du jeu ou de l'entreprise, les logiciels Vifi Nathan sont clairs, fiables, bien documentés et présentés dans un emballage qui les protège parfaitement.

Vifi Nathan propose plus de 150 logiciels sur plus de 10 micro-ordinateurs. Vifi Nathan, ce sont les livres de l'an 2000.





AMSTRAD CPC 464

Société Amstrad, Grande-Bretagne. Date de naissance : septembre 1984.
- importateur : Amstrad, 143, Grande-Rue, 92310 Sèvres : Tél. : (1) 626.34.50
- unité centrale 2 990 F. Configuration minimale efficace 2 990 F, comprenant : unité centrale, clavier, magnéto intégré et écran vidéo
- microprocesseur : Z 80 A ; mémoire vive : 64 K ; mémoire utilisateur : 43 K ; mémoire morte : 32 K ; version avec écran couleur : 4 500 F
- raccord moniteur vidéo fourni ou par prise Péritel, moyennant un adaptateur Péritel : 490 F
- clavier QWERTY à 74 touches dont un bloc numérique
- imprimante : 2 490 F ; manette de jeux : 149 F
- Basic résident, Logo
- éditeur ligne plus éditeur de programme
- son : sept octaves et trois voies, avec seize paramètres de base (enveloppe, « sustain », etc.)
- mode texte : 25 lignes de 20, 40 ou 80 signes
- mode graphique : 640 × 200 points
- documentation : en français
- lecteur de micro-disquettes : 2 890 F (en janvier 1985).



Etonnante machine que l'*Amstrad CPC 464*. D'abord, il est vendu avec un moniteur (noir et vert, avec vingt-sept nuances de vert !). Le passionné de micro-informatique a donc tout en main, dès l'acquisition : l'unité centrale avec magnétophone incorporé et moniteur, le tout pour 2 990 F. Pour 4 500 F, le système est fourni avec un moniteur couleur. Pour celui-ci, le premier mode graphique invite à choisir quatre couleurs parmi les vingt-sept disponibles pour une résolution de 320 × 200.
Le deuxième mode n'offre que deux couleurs, mais en 640 × 200 points. Le troisième et dernier mode graphique accorde une résolution de 200 × 160 avec seize couleurs.
Un puissant Basic complète un tableau déjà fort élogieux. On remarquera l'instruction AFTER ... GOSUB qui appelle une routine (sous-programme) après un temps déterminé sur la base de plusieurs horloges ou chronomètres internes, dont l'état peut à tout moment être testé.
Parmi les jeux figurant au catalogue, on trouve beaucoup de jeux d'adresse, mais aussi des jeux d'aventures. La politique de cette machine est l'une des plus ludiques de toute la micro-informatique, car sa bibliothèque de programmes est à 75 % composée de jeux ! Parmi les quatre-vingt programmes actuels (et les cent quatre-vingt-dix-huit qui seront sortis en Angleterre fin décembre 1984), la répartition est la suivante : 10 % éducatifs, 15 % utilitaires, 15 % de jeux d'aventures et simulations, le reste étant composé de jeux d'arcades. Nous avons eu confirmation de l'orientation stratégique et tactique des jeux en préparation. Une excellente machine qui nous a vraiment séduits.



YC 64 MSX

Yashica, Japon.
Société Ségimex, 140, bd Haussmann, 75008 Paris. Tél. : 562.03.30.
Date de naissance : octobre 1984.
- unité centrale : 3 950 F ; configuration minimale efficace : 4 350 F (avec le magnétophone standard)
- microprocesseur Z 80 A (3,759 MHz) et TMS 9918 A pour la gestion de l'écran (vidéo-RAM) ; mémoire vive : 64 K ; mémoire utilisateur 28,9 K ; mémoire morte : 32 K de basic MSX
- raccord télé par prise Péritel pour téléviseur Sécam
- magnétophone standard
- clavier comprenant 73 touches mécaniques, dont 10 touches de fonctions et quatre de curseur
- Basic résident MSX ; langues optionnels : Assembleur, Forth, Logo, Cobol et Fortran
- éditeur pleine page
- interface (système de connexion) prévue pour imprimante de type Centronics, interface « ROMpack » pour les cartouches de jeux ou de langages
- son à quatre voies (dont une pour les effets spéciaux) sur huit octaves
- mode texte : 24 lignes de 40 signes en 16 couleurs ou 24 lignes de 32 signes en 16 couleurs (mode 1)
- mode graphique haute résolution : 256 × 192 points en 16 couleurs

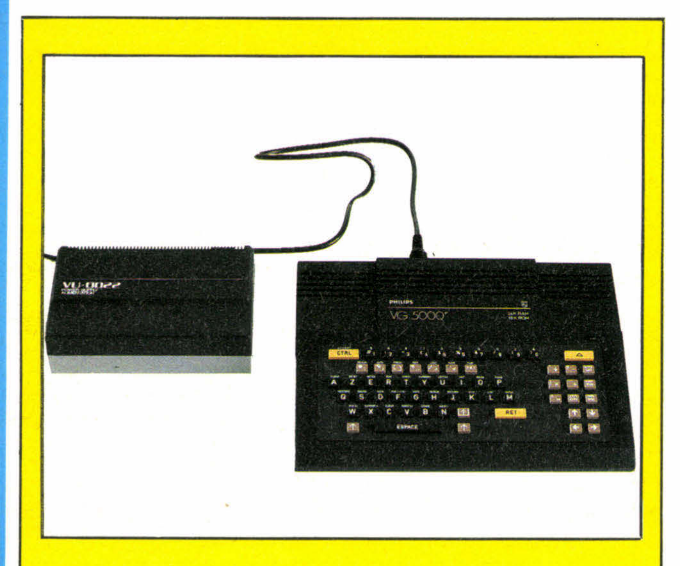
Un Basic très puissant — le MSX — conçu par Microsoft aux États-Unis pour quinze constructeurs japonais, associés dans leur entreprise de standardisation du Basic et du contenu matériel des micro-ordinateurs ; telle est, en première approche, la caractéristique de ce micro MSX haut de gamme (64 K). Mais ce n'est pas tout. Comme les micros japonais ont, à priori, été conçus pour mettre en valeur des jeux d'adresse (il en n'existe actuellement entre 1 500 et 3 000, non encore disponibles en France), les constructeurs ont particulièrement soigné la gestion de l'écran. Un microprocesseur spécial appelé « vidéo-RAM » est spécialement affecté à la gestion des formes et des couleurs à l'écran. Malgré 32 K de Basic et 16 K pour l'écran, il reste encore 28,9 K de mémoire utilisateur. Ce qui suffit pour gérer des jeux de haut niveau. En ce moment même des dizaines d'équipes de créateurs de logiciels travaillent d'arrache-pied pour réaliser des programmes de jeux de simulation à l'image de ceux que nous aimons (aventures, jeux de rôle, jeux de stratégie). Il faudra attendre encore quelques mois pour voir naître les programmes en Basic MSX conçus et réalisés en Europe, mais ils mériteront sûrement de figurer dans nos sélections, compte tenu des caractéristiques techniques de la machine. A suivre.



ALICE 90

Société Matra-Micro Systèmes, BP 66, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (3) 460.61.16. date de naissance : novembre 1984.
— unité centrale : 2 495 F ; configuration minimale efficace : 2 895 F (avec le magnéto spécifique ou standard)
— microprocesseur 6803 ; mémoire vive : 40 K dont 8 pour l'écran ; mémoire utilisateur : 32 K ; mémoire morte (basic) : 16 K
— raccord télé par prise Péritel sur téléviseur Sécam
— pas de modem pour l'instant
— clavier AZERTY à 53 touches mécaniques
— imprimante thermique Tandy, 1095 F
— Basic résident
— éditeur de ligne plein écran
— son à une voie
— mode texte : 16 × 32 ou 25 × 40 ou 25 × 80
— mode graphique : 160 × 125 ou 320 × 250 en huit couleurs
— électronique d'incrustation incorporée dans l'unité centrale.

Alice 90 sera disponible à la mi-novembre par éléments (au prix indiqués ci-dessus) ou sous forme de coffret à 3 495 F, comprenant l'unité centrale, le lecteur de cassette, cinq programmes, les manuels d'utilisation et les câbles de raccordement.
L'*Alice 90* est une machine très confortable : agréable d'utilisation, facile à programmer ; mais encore faut-il pour vous, en tant que joueur, qu'elle soit le support d'une abondante ludothèque. Il faut donc recenser les éditeurs de logiciels qui travaillent sur l'*Alice*. Ils sont actuellement au nombre de quatre : *Ediciel, VI-FI Nathan, Loriciels et Infogrammes.* Quelques autres éditeurs, parmi lesquels il faut d'ores et déjà citer *Sprites,* sont sur le point de travailler pour l'*Alice 90.* Hormis *VI-FI-Nathan* qui est centré sur le domaine « éducatif », les autres éditeurs font une très large place aux jeux. Une machine éminemment ludique apparaît ainsi sur le marché du micro-ordinateur.



VG 5000

Société Philips, 50 avenue Montaigne, 75008 Paris, date de naissance : octobre 1984.
- unité centrale : 1 590 F. Configuration minimale et efficace 1 990 F (unité centrale + un magnétophone standard à 400 F)
- microprocesseur Z 80 A ; mémoire vive : 24 K (extensible à 56 K courant 1985, grâce au module d'extension VG 5216) ; mémoire morte : 18 K (comprenant le système d'exploitation et le Basic Microsoft) ; mémoire utilisateur : 14 K
- raccord télé par prise Péritel ou par l'intermédiaire d'un modulateur Sécam, sur la prise d'antenne
- clavier AZERTY à 63 touches, de type semi-mécanique avec bloc d'opérateurs (×, +, −, ÷), flèches et fonctions
- Basic résident (type « Microsoft »)
- éditeur pleine page
- son à une voie sur 4 octaves, 255 sons programmables
- mode texte : 25 lignes de 40 signes
- résolution : 320 × 240 en 8 couleurs par redéfinition de caractères ; 192 caractères peuvent être créés par l'utilisateur.

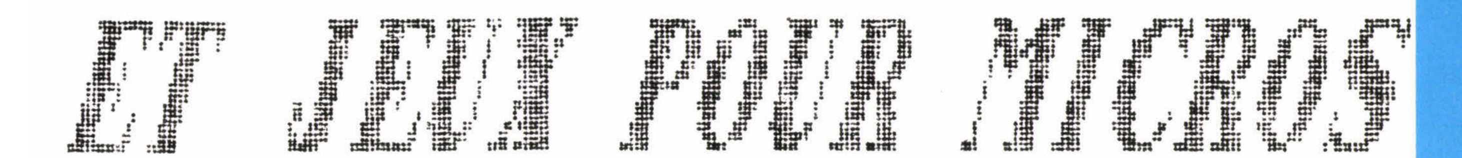
Après avoir longtemps commercialisé des « consoles de jeu », Philips prend le virage micro avec le *VG 5000*. Une machine d'apparence robuste qui offre pour un débutant en micro-informatique un bon rapport qualité/prix. Les 24 K de MEV (mémoire vive) ne permettront pas de concevoir de très grands jeux d'aventure ou de rôle, mais sont suffisants. Le *VG 5000* fait partie des machines les moins chères sur le marché. L'utilisateur est assuré d'accéder, dans sa bibliothèque de programmes, au triptyque « éducatif-application-jeux ». Le jeu est donc pris en compte. Pour l'instant, on en compte quinze au catalogue. Parmi lesquels le Backgammon, le Reversi, et un jeu d'aventure en mode texte, *Citadelle*. Les autres jeux sont des jeux d'adresse. Il faudra encore attendre quelques semaines pour connaître l'évolution de la politique jeu d'aventure et de réflexion.



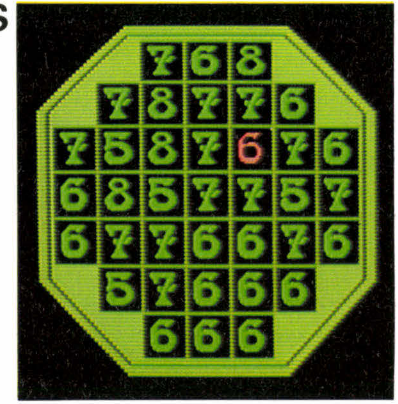
EXL 100

Exelvision, tour Maine-Montparnasse, 33, avenue du Maine, 75015 Paris, (1) 538.11.11
- unité centrale : 3 190 F ; configuration minimale efficace : 3 590 F (avec magnéto)
- microprocesseurs : TMS 7041 et 7020 de Texas Instruments ; mémoire vive : 34 K ; mémoire morte : 16 K (le Basic résident) ; mémoire utilisateur : 32 K
- raccord par prise Péritel sur téléviseur Sécam
- lecteur de cassettes standard
- clavier AZERTY à 37 touches-gommes, 40 fonctions préprogrammées offrant les principaux mots de Basic. Le clavier est à liaison optique infrarouge (sans fil)
- modem prévu
- basic résident
- synthèse vocale intégrée
- éditeur pleine page
- poignées de jeux à liaison optique, munies d'un bloc numérique
- mode texte 25 lignes de 40 signes
- mode graphique : 320 × 250, en huit couleurs.

L'EXL 100 est sans doute le micro-ordinateur le plus original dans sa présentation : finis les fils qui traînent partout, la liaison optique par rayons infrarouges y supplée, jusqu'à huit mètres et sous 120° d'angle. Il en va de même pour les poignées de jeux. La deuxième surprise est la synthèse de la parole intégrée. A vous d'assembler les phonèmes résidents pour faire parler votre machine à la manière des robots d'Asimov, tessiture métallique assurée, mais avec l'accent français !
La troisième bonne surprise est la commercialisation d'un module d'incrustation (voir l'article consacré à ce thème). Si le *EXL 100* est vraiment un micro de haute qualité — auquel on ne peut vraiment reprocher que les touches-gommes du clavier — il n'en va pas de même de sa bibliothèque de logiciels. Elle est — pour l'instant — réduite à la portion congrue. Celle des jeux d'adresse les plus connus (type *Pacman*). On attend avec impatience les premiers jeux d'aventures, utilisant bien sûr ses capacités de synthèse vocale.



OCTOGONUS

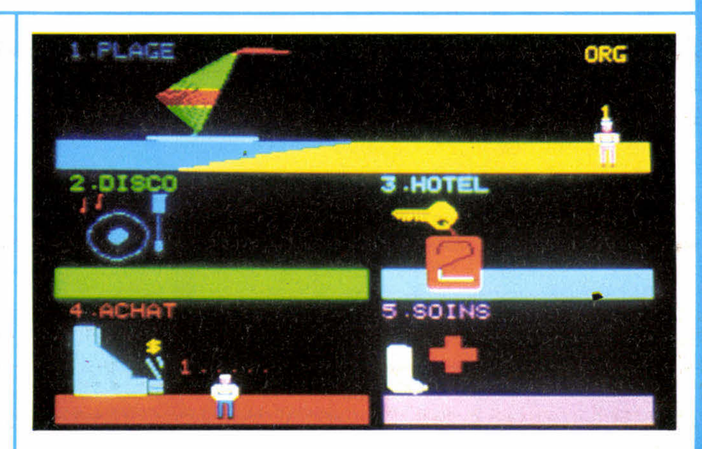


To-Tek International,
Tour Gallieni 2,
36, avenue Gallieni,
93175 Bagnolet.
130 F, sur cassette.
Pour MO 5, TO 7
et TO 7 - 70.
Type de jeu :
jeu de patience.
Joueur : en solitaire.

Deux jeux sont au programme : le *Jeu des nombres* et le *Jeu des clowns.*
Dans le *Jeu des nombres,* un octogone comportant trente-sept cases apparaît à l'écran. Dans chacune d'elles figure le chiffre 6. En appuyant sur n'importe quelle touche du clavier, le programme entame la procédure de « brouillage ». Il choisit une case au hasard, en diminue la valeur d'un point (affichage d'un 5 dans cette case) et augmente d'un la valeur des quatres cases voisines (celles qui ont un côté commun avec la case modifiée). Cinquante changements consécutifs peuvent être opérés par le programme, sauf si le joueur appuie à nouveau pour interrompre ce diabolique processus. Précisons que la valeur 9 augmentée donne 0 et que 0 diminué de 1 donne 9. Le jeu consiste à retrouver l'octogone de base, celui dont chaque case comporte le chiffre 6. Pour cela le joueur déplace un curseur qu'il met en position sur la case de son choix avant d'appuyer sur la barre d'espacement ou le bouton de sa manette de jeu. Alors la valeur de la case choisie augmente d'un point et ses quatre voisines diminuent d'un point. Dans le *Jeu des clowns*, l'octogone a été réduit à douze cases, mais le jeu n'en est pas moins complexe. Chaque case contient la tête d'un clown, de face, de profil (droit ou gauche) ou de dos. Une impulsion sur la case choisie et le clown tourne la tête d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre tandis que ceux des cases voisines pivotent dans l'autre sens, également d'un quart de tour. Le jeu consiste à rétablir la configuration initiale : tous les clowns vus de face !

Les deux jeux présentent une grande souplesse au niveau de la difficulté puisque le joueur peut à tout moment interrompre la procédure de « brouillage ». Il n'en reste pas moins qu'*Octogonus* pose de réels problèmes tactiques et s'apparente aux casse-tête les plus complexes, à l'image du célèbre *Rubik's cube.* Pour les joueurs qui apprécient la confrontation avec les permutations.

durée : de 15 minutes à • 2 heures
accessibilité : ► ► ► ► ▷
graphisme : ► ► ► ▷ ▷
originalité : ► ► ► ► ▷
on aime : ► ► ► ► ▷



DON JUANS & DRAGUEURS

ERE Informatique, 27, rue de Léningrad, 75008 Paris. Collection Jeux & Stratégie.
145 F, sur cassette.
Pour Oric 1/Atmos et ZX Spectrum.
Type de jeu : tactique et alliance.
Joueurs : en solitaire (programme adversaire) ou de deux à six joueurs (programme-arbitre).
Don Juans & Dragueurs est un nom et un jeu qui est connu par tous les lecteurs qui nous ont rejoints depuis le nº 22 de *Jeux & Stratégie,* où il vous était proposé d'y jouer « à la main » sous la forme papier-crayon. Ce mini-jeu de rôle où les personnages sont en quête de « points de séduction » avait été conçu — à tout hasard — pour être programmé. C'est désormais chose faite. Rappelons qu'au départ votre personnage est défini par quatre variables : le *Bronzage*, l'*Argent,* le *Look* (apparence) et la *Fraîcheur* (ou indice de fatigue). A chacune de ces catégories est associée une note de 0 à 20. Pour espérer obtenir des points de séduction (présentés sous forme de cœur), il faudra nécessairement que vous ayez entre 8 et 12 dans toutes ces catégories. Si vous êtes *« cachet d'aspirine », « regardant », « snob » et « un peu abruti »* de fatigue, vous n'aurez aucune chance. Pas plus que si vous êtes *« écrevisse », « parvenu », « crado »* et *« indolent ».* Non ! Il vous faut être *« cuivré », « aisé », « branché »* et *« en pleine forme ».* Dix-sept endroits différents dans ce qui semble bien être un grand club de vacances vous permettront de modifier vos caractéristiques. Ainsi, en envoyant votre personnage en excursion vous gagnez 4 points de bronzage, mais perdez 2 en argent comme en fraîcheur. Et puis, il faudra compter avec vos adversaires, qui ne sont pas prêts à vous laissez faire des conquêtes trop facilement. Ils peuvent (tout comme vous !) envoyer des moniteurs là où vous avez décidé d'aller. Lesquels vous conduiront invariablement vers une séance d'aérobic, qui pourra avoir des effets désastreux. Jugez plutôt : + 5 en Bronzage, — 2 en Look et — 3 en Fraîcheur. Il faudra jouer serré pour gagner — et ils seront vraiment mérités — des points de séduction.
J&S ne peut bien sûr être juge et partie et laisse *Don Juans & Dragueurs* à votre appréciation, en souhaitant qu'il rencontre auprès de vous le même succès que dans les clubs de jeux de simulation.

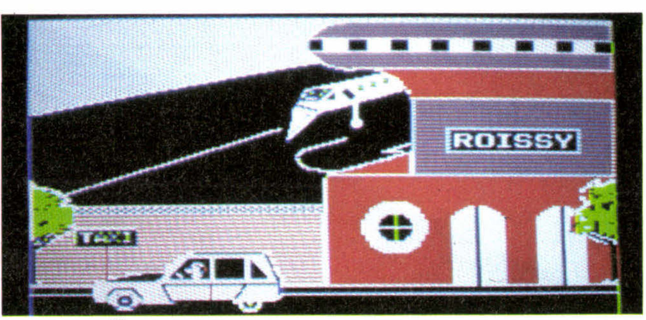


QUESTRON

Strategic Simulations Inc. (U.S.A.), distribué dans les boutiques Sivéa.
745 F, deux disquettes en anglais.
Pour Apple II +, IIe.
Type de jeu : jeu de rôle.
Joueur : en solitaire.

Les amateurs d'*Ultima II* et *III* ne pourront qu'être ravis de découvrir *Questron*. Le joueur crée son personnage, aux caractéristiques proches de *Donjons & Dragons*, puis le déplace sur un terrain vu en plan. Des symboles simples représentent des villes, des cathédrales et des souterrains sont répartis ça et là sur le terrain de jeu. Il suffit de placer le personnage sur l'une de ces cases pour faire apparaître le terrain correspondant à l'endroit choisi. Par exemple, la case-ville devient instantanément tout un plateau de jeu où le personnage peut faire des rencontres pour acquérir du matériel ou des pouvoirs nouveaux. Les combats et pièges sont bien sûr au rendez-vous de cette immense aventure. La particularité de *Questron* est d'être praticable avec un « joystick », tant pour les déplacements du personnage que les actions qu'il effectue. Plus rapide à pratiquer qu'*Ultima*, *Questron* réserve des dizaines d'heures de jeu de haute qualité.

durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines
accessibilité : ► ► ► ▷ ▷
graphisme : ► ► ► ► ▷
originalité : ► ► ▷ ▷ ▷
on aime : ► ► ► ► ▷



L'ENLÈVEMENT

Compagnie informatique ludique, 62, rue Paul-Doumer, 78420 Carrières-sur-Seine.
450 F, sur disquette, avec règle en français.
Pour Apple II +, II e, II c *(48 K exigés).*
Type de jeu : aventures.
Joueur : en solitaire.

Gwendoline Kadok, la fille du milliardaire texan bien connu, vient d'être enlevée, en plein jour, sur les Champs-Elysées. Avant de verser les 500 000 dollars de la rançon, son père engage un détective. Vous êtes l'heureux élu. Commence alors le jeu d'aventure sous une forme classique : verbe + nom au clavier, flip-flop image-texte par appui sur RETURN et chargement d'images en fichier. Les déplacements s'effectuent par appui des touches N, S, E, O, H, B pour nord, sud, est, ouest haut et bas. La touche I donne l'inventaire des objets transportés. *L'enlèvement* est un bon jeu d'aventures qui peut se ranger, par sa facture, parmi les plus classiques. On peut cependant lui reprocher de ne pas avoir fait disparaître les difficultés liées à la gestion des objets au profit du scénario. Il n'est pas très utile de faire revenir le « héros » de l'aéroport parce qu'il n'a pas pris son passeport, alors que celui-ci était soigneusement caché dans le tiroir d'un bureau. Tout se passe un peu comme si, pour ouvrir une porte, il fallait indiquer d'enfoncer la clef dans la serrure puis de la tourner, etc. Ce qui est, en revanche, appréciable est la pratique du jeu en français. Bref, un jeu cohérent, qui inaugure bien la collection de la Compagnie informatique ludique.

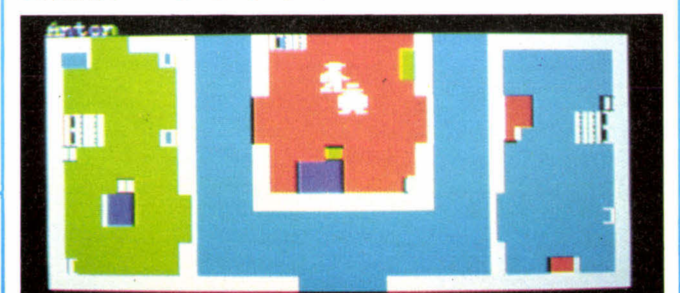
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines
accessibilité : ► ► ► ► ►
graphisme : ► ► ► ► ▷
originalité : ► ► ► ▷ ▷
nous aimons : ► ► ► ▷ ▷

MURDER ON THE ZINDERNEUF

Electronic Arts.
Réseau boutiques Sivéa.
750 F, disquette pour Apple II +, IIe et IIc, en anglais.
Type de jeu : déduction.
Joueur : en solitaire.

Le « Zinderneuf » est un grand dirigeable. Un meurtre vient d'y être commis. En tant que détective vous devez découvrir le meurtrier avant que l'aéronef atteigne New York. Il y va de votre réputation. D'abord il vous faut choisir votre détective. Il y en a huit parmi lesquels on reconnaît sans peine Sherlock Holmes, Hercule Poirot, et même l'inspecteur Clouseau ! Ce choix interviendra bien sûr dans votre réussite. Les seize pièces du dirigeable sont habitées par autant de personnages aux nombreuses caractéristiques. Au début du jeu, le programme choisit au hasard parmi plus de 2000 combinaisons : le nom du meurtrier, la victime, ses motivations, etc. A vous de débrouiller l'écheveau des présomptions de culpabilité avant de porter une franche accusation. Ce super *Cluedo* informatisé aurait pu être relativement froid et statique si les auteurs n'avaient imaginé une procédure aussi originale qu'astucieuse : vous voyez votre personnage (en plan) et pouvez le déplacer à l'aide de quatre touches au clavier. Dès qu'il rencontre l'un des passagers, il vous est possible d'engager la conversation et même de choisir le ton que vous employez ! Un menu en deux étapes, d'abord le ton adopté (aimable, brutal, etc.) puis la nature de la question à propos de la victime, d'un suspect, vous conduit à rassembler des indices. Les passagers se déplacent eux-aussi ! S'ils ne sont pas dans les couloirs du Zinderneuf, allez les voir dans leur chambre.
Chaque passager a son caractère et vos talents de diplomate seront mis à rude épreuve ! Un très beau jeu, quasiment inépuisable.

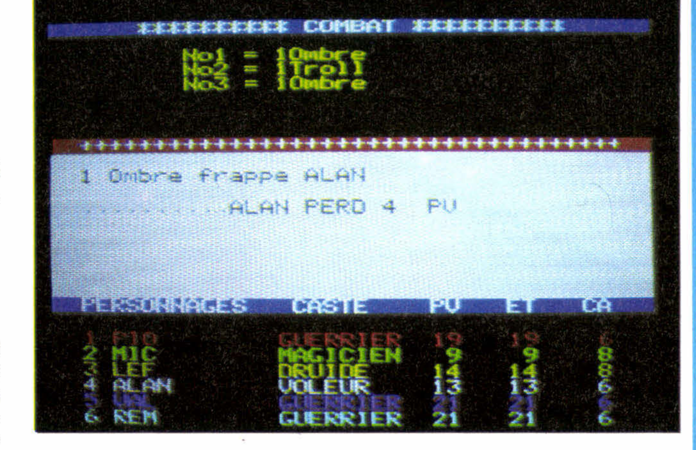
durée : plusieures heures par partie
accessibilité : ► ► ► ► ▷
graphisme : ► ► ► ▷ ▷
originalité : ► ► ► ► ▷
on aime : ► ► ► ► ►



TYRANN

Edité par Norsoft, 49, rue des Rosiers, Caen, distribué par Innélec, 110 bis, avenue du Général-Leclerc et Cotefi, 4-6, rue Boromée, 75015 Paris.
185 F, sur cassette, avec livret de règles en français.
Pour Oric 1 et Atmos.
Type de jeu : jeu de rôle.
Joueurs : de un à six.

Premier grand jeu de rôle pour Oric/Atmos, *Tyrann* est très proche de *Wizardry* (en français, *Sorcellerie*), l'un des grands jeux de rôle sur micro-ordinateur. Autant dire que les possesseurs *d'Oric* peuvent se réjouir. Le jeu commence par la création de six personnages, contrôlés par un ou plusieurs joueurs. Ils présentent les caractéristiques habituelles : Force, Intelligence, Agilité et Vitalité. Chacun d'eux sera guerrier, voleur, druide ou magicien, selon les goûts du ou des joueurs. Vient ensuite la phase « d'équipement » au cours de laquelle chacun achète armes et armures. Et enfin, le jeu peut commencer par l'entrée dans un labyrinthe à étages où des kyrielles de monstres affluent. Selon les cas, il faudra judicieusement choisir entre le combat, l'utilisation d'un sort, la parade ou tout bonnement la fuite. Quand les personnages auront atteint en moyenne le onzième niveau d'expérience, le temps sera venu de retourner la cassette pour accéder à l'ultime sous-sol du labyrinthe. Alors seulement vous aurez une chance de découvrir le mystère de *Tyrann*. La sauvegarde du jeu est possible, sur une cassette, au retour de chaque expédition. *Tyrann* est le jeu le plus évolué sur *Oric/Atmos*.



durée : à compter en semaines
accessibilité : ► ► ► ► ▷
graphisme : ► ► ► ▷ ▷
originalité : ► ▷ ▷ ▷ ▷
on aime : ► ► ► ► ▷



OBJECTIF ELYSEE

Ere Informatique, 27, rue de Léningrad, 75008 Paris. Collection Jeux & Stratégie.
145 F sur cassette.
Pour Oric 1/Atmos et ZX Spectrum.
Type de jeu : tactique.
Joueur : en solitaire.

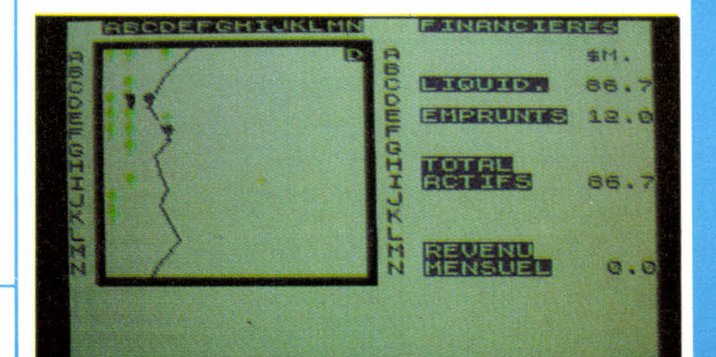
Cette course à l'Elysée, qui devrait faire de vous le Président de la République s'apparente à un véritable parcours du combattant. Il faut dire que votre carrière ne commence pas au moment des élections mais alors que vous êtes encore au lycée ! Il vous faudra sans cesse faire des choix, vous « orienter » correctement pour forger peu à peu un personnage « présidenciable ». Choisirez-vous de faire l'ENA ou les Mines ; de vous marier avec un(e) chômeur(euse) ou dans la vieille noblesse ? Rien n'est moins évident. Plusieurs parcours sont possibles et les stéréotypes-pièges sont nombreux. Souvent, au début, vous recevrez le message *« vous ne serez jamais Président »*, un peu comme dans les jeux d'aventures surgit le *« vous êtes mort ! »*. En commençant un nouveau parcours parmi tous ces choix (en mode texte) vous commencerez à saisir comment vos points de « Culture » d'« Agressivité » ou de « Libéralisme » se modifient. A l'image d'un labyrinthe, il existe des impasses, des boucles sans fin, mais aussi plusieurs voies conduisant à l'Elysée.

DALLAS

Edité par Case Computer Simulation (G.B), édition française par Prism Micro, 15, rue Jouffroy, 75017 Paris.
69,90 F, sur cassette, avec règles en français.
Pour ZX Spectrum 48 K.
Type de jeu : économique.
Joueur : en solitaire.

Cette simulation économique, ayant pour thème l'increvable feuilleton *Dallas*, entraîne le joueur à s'identifier à un propriétaire terrien à la recherche de l'or noir. L'achat de terrain est la première opération. Une acquisition qui devra, bien sûr, être réalisée au meilleur prix. Viendront ensuite l'achat de la concession d'exploitation, la mise en place du forage, l'éventuelle découverte du pétrole à la suite de la prospection sismique, puis la construction des usines, la pose de pipe-line jusqu'à Dallas. Autant d'étapes où le joueur devra faire preuve d'astuce pour réduire au minimum les dépenses. Bien sûr, il faudra compter avec les explosions, les tornades, les accidents de forage, sans oublier les taxes gouvernementales et le pire : la surproduction, qui fait chuter les cours. *Dallas* n'est donc pas une version améliorée des jeux du type *Royaume*, mais un véritable jeu de simulation où le réalisme financier est poussé assez loin. Il existe trois niveaux de difficulté et le but du jeu consiste à accumuler 200 000 000 de dollars. Juste de quoi absorber la société « Ewing. »

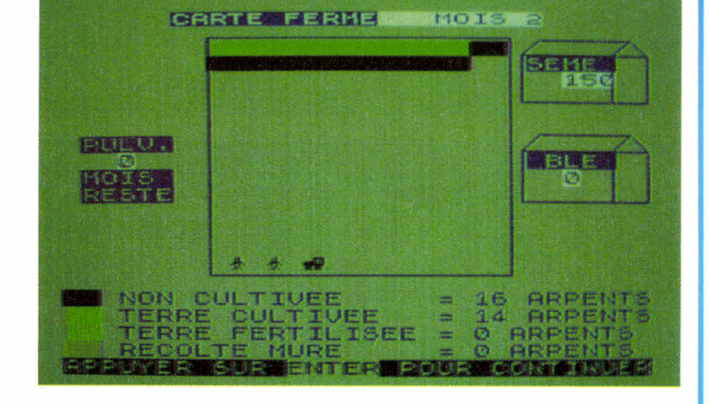
durée : plusieurs heures
accessibilité : ► ► ▷ ▷ ▷
graphisme : ► ► ► ▷ ▷
originalité ► ► ► ► ▷
on aime : ► ► ► ► ▷



CORN CROPPER

Edité par Case Computer Simulation (G.B), édition française Prism Micro, 15, rue Jouffroy, 75017 Paris.
69,90 F, sur cassette avec règles en français.
Pour ZX Spectrum.
Type de jeu : simulation économique.
Joueur : en solitaire, contre le programme.

Cette fois-ci, vous cherchez à thésauriser 250 000 dollars, mais en faisant pousser du blé. En tant que responsable de l'exploitation, vous prenez toutes les décisions. Si la faillite vous guette, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même. D'autant que le menu vous délivre six types d'information, à commencer par les prévisions météo : précipitations, température moyenne. De quoi vous permettre de faire des prévisions d'irrigation. Bien sûr, il existe entre la prévision des météorologues et la réalité des écarts parfois désastreux. Le rapport sur la croissance des récoltes, compte tenu de l'engrais utilisé, vous permet de choisir le moment de la moisson. La carte de l'exploitation fournit l'état des stocks de semences, le rapport surface cultivée/surface totale et des dates, comme celle de la dernière utilisation d'insecticide. L'état de votre compte en banque, la liste des paramètres à prendre en compte et le bilan complètent ce menu



copieux. La sécheresse ou l'excès d'irrigation, les rats dévorant les récoltes, le gel, l'incendie, l'entretien d'une main d'œuvre trop abondante interviennent dans chacun des cinq niveaux de difficulté proposé par le jeu pour vous donner des envies d'exode rural ou, mieux de réfléchir davantage pour vous en sortir. Un très bon jeu, une bonne simulation.

durée : une à trois heures
accessibilité : ►►►▷▷
graphisme : ►►▷▷▷
originalité : ►►►▷▷
on aime : ►►►►▷

NAPOLÉON

Prism Micro-informatique, 15, rue Jouffroy, 75017 Paris.
69,90 F, sur cassette, avec règles en français.
Pour ZX Spectrum 48 K.
Type de jeu : wargame.
Joueurs : deux (programme arbitre).

Napoléon est un wargame opposant deux joueurs. Le but de chaque joueur est d'occuper la capitale adverse pendant «trois jours» consécutifs. Deux échelles de représentation permettent aux joueurs de suivre le déroulement de la bataille au niveau tant stratégique que tactique. Au début du jeu, chaque armée dispose de deux unités d'infanterie, une unité de cavalerie, une unité d'artillerie et de quatre unités d'infanterie légère. Le niveau de réalisme atteint est excellent. Par exemple, avant de déplacer les unités d'artillerie, il faut d'abord les atteler; la charge de cavalerie est distincte de son déplacement normal; le moral des unités baisse à mesure qu'elles subissent des revers; l'infanterie légère ne peut tirer lorsqu'elle traverse un lac ou une rivière, etc. De quoi satisfaire les amateurs de wargames confirmés. En appuyant sur la touche «S» les joueurs peuvent sauvegarder une partie en cours. De plus, le jeu est garanti un an par Prism Informatique, auquel les jeux défectueux peuvent être adressés par courrier. Une initiative à souligner. La règle du jeu, en français, permet l'initiation aux wargames classiques. Un très bon jeu qui a reçu le deuxième prix du «Cambridge Award» en 1983.

durée : plus de deux heures
accessibilité : ►►►►▷
graphisme : ►►►▷▷
originalité : ►►►▷▷
on aime : ►►►►▷

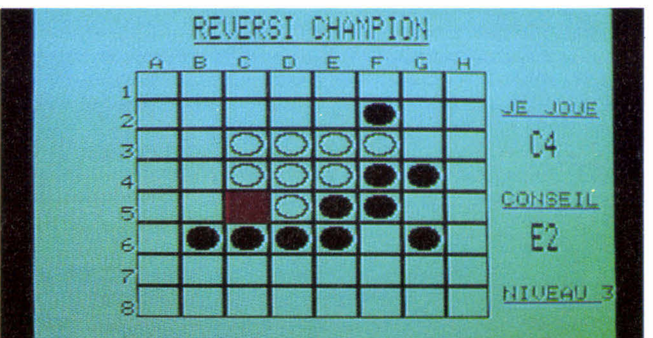


REVERSI CHAMPION

Loriciels, 160, rue Legendre, 75017 Paris.
140 F, sur cassettes, avec règles en français.
Pour Oric 1 et Atmos.
Type de jeu : jeu de pions (un très «grand classique»).
Joueurs : en solitaire (contre le programme) ou à deux (programme-arbitre).

Tout le monde connaît l'Othello/Reversi et nombre de nos lecteurs ont appris à jouer en lisant la rubrique de notre collaborateur François Pingaud.
Le programme-adversaire, contre lequel on joue en solitaire, propose 15 niveaux de force, avec pour chacun une option «débutant» ou «expert». Le temps de réflexion du programme varie entre une seconde au niveau 1 à ... l'infini, au niveau 15 (le joueur interrompt la réflexion du programme quand il le désire). Le curseur, qui permet au joueur d'indiquer la case où il va jouer, indique en outre tous les coups possibles. A tout moment il est possible de faire «marche arrière» et de reprendre la partie quelques coups avant (... l'énorme bêtise qui vous a fait perdre la partie). Il est également permis de demander conseil au programme. Ces conseils «d'ami» sont, semble-t-il, un peu perfides puisque toutes les parties jouées en suivant, coup après coup, ces indications ont été perdues. Une option à utiliser avec précaution ! Au total, un excellent programme qui, par ailleurs, a reçu l'agrément de la Fédération française d'Othello.

durée : 20 minutes
accessibilité : ►►►►►
graphisme : ►►►►▷
originalité : ►►▷▷▷
on aime : ►►►►►

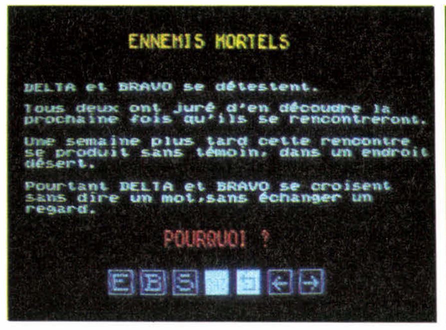


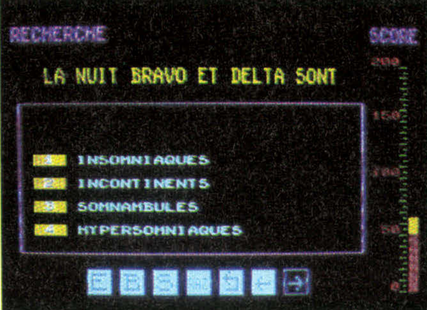
ENIGMATIKA

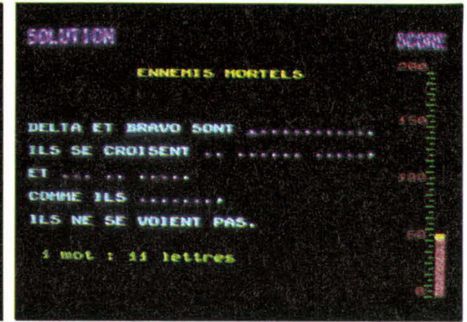
Answare diffusion, 135, rue de la Pompe, 75116 Paris.
La cartouche-ROM et la première cassette de cinq énigmes : 350 F ; les autres cassettes de la série : 50 F.
POUR TO 7 (+ extension mémoire), TO 7-70, MO 5.
Type de jeu : déduction.
Joueurs : en solitaire ou à plusieurs.

Le jeu consiste à résoudre des énigmes en un minimum de « coups », chaque coup représentant une demande d'information sur un sujet donné. La cartouche-ROM est nécessaire pour jouer. Une fois acquise, seules les cassettes sont indispensables. Le jeu commence par la lecture de l'énigme à haute voix, elle apparaît ensuite sous forme écrite. Un premier menu, le plus général, propose au joueur de choisir un des quatre domaines de recherche proposés. Dans notre exemple : des informations sur *« M. Bravo »*, sur *« M. Delta »*, à propos de *« leur différend »*, ou encore au sujet de *« leur rencontre »*. A la suite de cette demande un nouveau menu, plus précis, apparaît sur l'écran. C'est un peu comme si, sur chaque menu, on posait la question *« est-ce que la solution de l'énigme a trait à... »* tel ou tel problème ? Si la réponse est oui, un nouveau menu s'affiche ou le programme signale que l'aboutissement de l'investigation dans le sens choisi *« est intéressant »* (on est sur la bonne voie) ou encore que *« c'est sans intérêt »*. Auquel cas, on revient au menu principal. Parfois, l'aboutissement d'une recherche dans une direction donnée permet d'obtenir un mot clef. Il s'agit d'un indice très important. Le joueur notera le mot clef. Quand il pensera avoir trouvé la solution il appellera *« solution » :* une page où figure le texte de la solution... mais sans les mots clefs. Au joueur de compléter avec ceux qu'il a recueillis ou devinés. Chaque appel d'un point figurant sur un menu consomme une fraction du temps disponible.
Il faut donc penser vite et bien pour avoir une chance de réussir dans les délais impartis. Notre exemple montre les trois stades du jeu. Tout d'abord l'énoncé de l'énigme. Puis l'un des nombreux écrans de recherche. On aura obtenu celui-ci en choisissant successivement de s'intéresser au *« différent de Bravo et Delta »,* puis à *« ce qu'ils ont en commun »*. Il aura alors fallu choisir *« particularité physique »* puis *« troubles du sommeil »,* à chaque fois parmi quatre propositions. A présent le bon choix donnera le premier mot clef de la solution. Les autres mots clés seront, eux aussi, obtenus chacun après une longue recherche. Quand on pense les avoir tous trouvés, on peut proposer une solution complète en remplissant les blancs de la dernière image.
Les jeux proposés par Pierre Bellemare sont d'un niveau de difficulté élevé pour la plupart, et la solution n'est jamais évidente. Une approche du jeu de déduction très astucieuse qui mériterait de figurer dans des aventures plus larges.

durée : des heures
accessibilité : ►►►►▷
graphisme : ►▷▷▷▷
originalité : ►►►▷▷
on aime : ►►►►▷





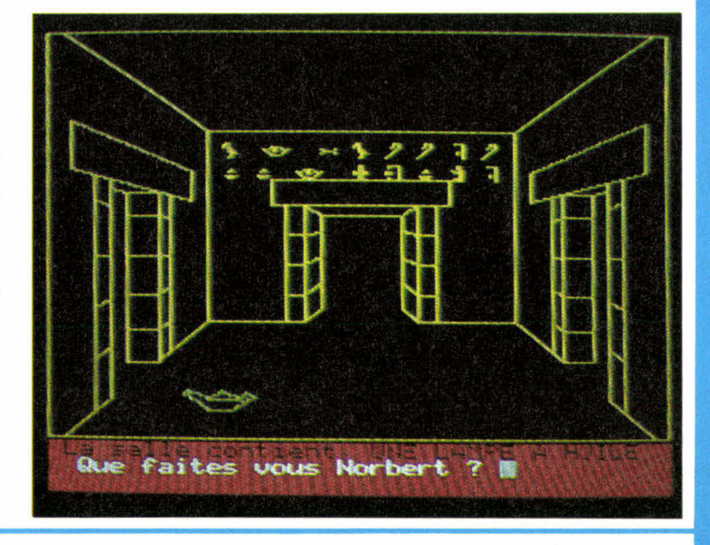


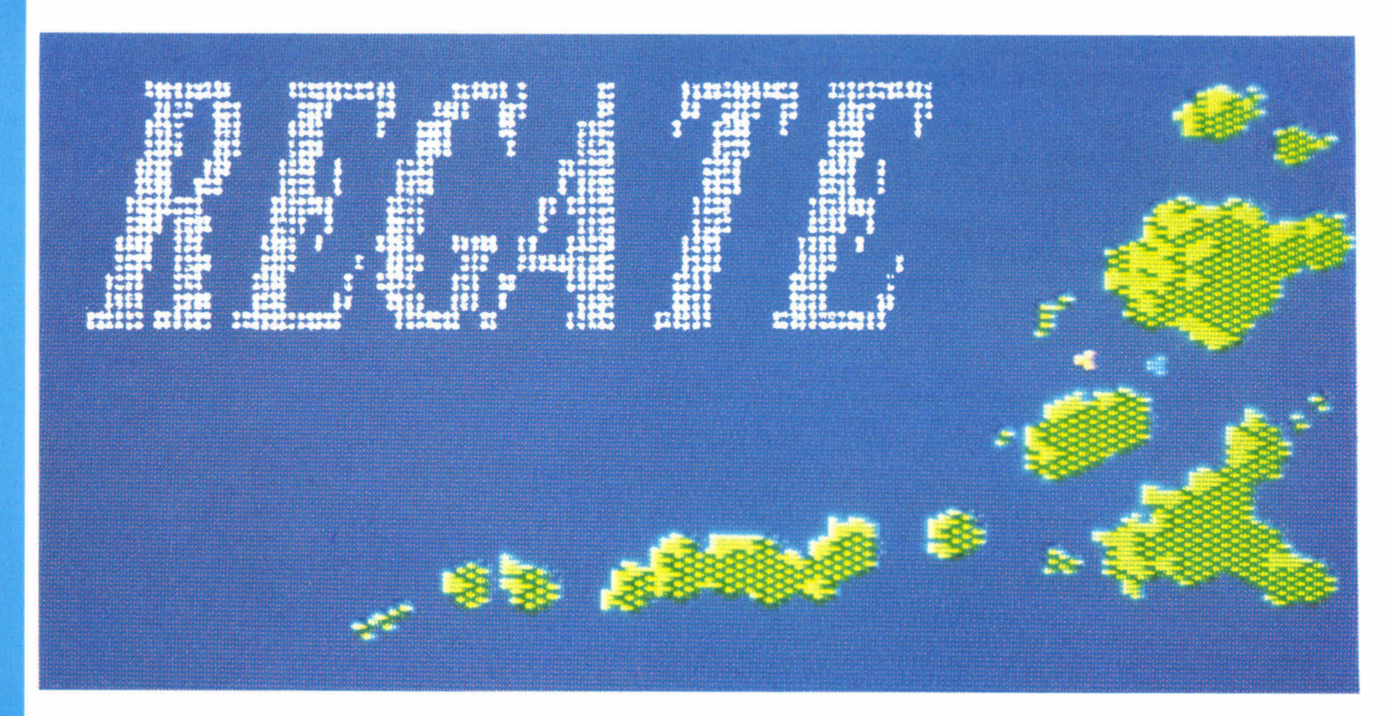
LE SCEPTRE D'ANUBIS

Microprogrammes 5, 82-84, avenue des Batignolles, 75017 Paris.
120 F, sur cassette, avec règles en français.
Pour Oric 1 et Atmos.
Type de jeu : aventure.
Joueur : en solitaire.

Ce jeu d'aventure de facture classique invite le joueur à incarner un archéologue à la recherche du fameux sceptre d'Anubis. Les couloirs et les salles de la pyramide où se cache le précieux objet sont, comme on l'imagine, truffés de pièges. Un « plus » dans ce petit jeu d'aventure : les programmeurs ont astucieusement disposé quelques variables aléatoires qui renouvellent le jeu à chaque partie. Suffisamment pour s'en rendre compte mais pas au point d'avoir l'impression d'être obligé de reconnaître un nouveau terrain. Une bonne idée.

durée : de plusieurs heures à plusieurs semaines
accessibilité : ►►►►▷
graphisme : ►►►►▷
originalité : ►►►▷▷
on aime : ►►►▷▷





Notre programme *Régate* sera l'arbitre d'une course opposant deux joueurs sur le parcours de votre choix. De tour en tour, chaque joueur devra choisir la surface de voilure (de 0 à 9) et l'angle par rapport au vent (de 0 à 360°). C'est tout. Mais n'allez pas en déduire que votre navigation sera de tout repos. En effet, nous avons tenu à faire entrer en ligne de compte de véritables paramètres de navigation : vent vrai, vent relatif, aire, sautes de vent et gîte (inclinaison du bateau). C'est dire que vous pouvez très bien vous retrouver à l'eau si vous hissez, trop rapidement et sous un mauvais angle, une trop grande surface de voile ! Idem pour votre adversaire... Les détails suivants devraient vous permettre de tenir bon la barre assez rapidement.

Vent vrai-vent relatif : prenons un exemple : vous marchez tout doucement, perpendiculairement à la direction du vent. Vous sentez simplement le vent venir de côté. Si vous vous mettez à courir, vous sentirez venir le vent de plus en plus face à vous à mesure que votre vitesse augmentera : c'est le vent relatif.

Il en va de même en navigation, à la différence près que vous risquez de ne plus avancer du tout si le vent vient trop de face.

Par exemple, la combinaison d'un vent de 14 nœuds venant du nord sur un voilier filant 12 nœuds vers l'est donne un vent relatif de 67°. Votre cap sera bien de 90° est mais la poussée qu'il receva sera identique à celle qu'il aurait s'il formait un angle de 67° avec le vent.

La vitesse de votre voilier (calculée ligne 650) dépendra de cet angle, de l'importance de la voilure (VB), de la force du vent (FB), du changement de cap par rapport au tour précédent (CP et AP), de la vitesse acquise précédemment (VP) et de la gîte (IG). A propos de ce dernier paramètre, il faut préciser que plus votre voilier s'incline, plus il est freiné ; il risque même de « dessaler » (se renverser), il pourra néanmoins repartir au tour suivant, mais avec une vitesse nulle.

De tour en tour et pour chaque joueur, le programme répond en affichant l'angle du vent relatif (à titre indicatif), la vitesse instantanée, le chemin parcouru en X et en Y et les coordonnées de la nouvelle position, toujours sur un système X et Y de coordonnées cartésiennes. Il vous précisera en outre si vous dessalez ou si vous entrez en collision avec votre adversaire. De plus, en demandant à votre programme d'afficher (en mode graphique) PX (1), PY(1) pour le joueur 1 et PX(2), PY(2) pour le joueur 2, vous verrez où se trouvent les voiliers.

Programmation : le listing est en mode texte et ne contient que des instructions communes à toutes les machines. Cependant, il faut vérifier si votre micro fonctionne spontanément en radians ou en degrés. Faites PRINT COS (45) et s'il ne répond par .707, c'est qu'il travaille en radians. Dans ce cas, n'oubliez pas de taper la ligne 50 car c'est elle (grâce aux variables RZ et GG) qui permettra les conversions nécessaires à la bonne marche du programme. Entre 70 et 210 figurent les changements aléatoires de force et de direction du vent.

De 230 à 290, le rappel des données ; de 300 à 340, la saisie des choix du joueur ; de 370 à 680, les calculs de vent relatif et vitesse. Puis l'affichage des résultats.

Mode graphique : chaque micro a le sien ! Mais appelons PLOT l'instruction d'affichage en mode graphique (cela peut être HPLOT, PSET et bien d'autres). Créez une ligne 762 PLOT PX(1), PY(a) et 764 PLOT PX(2), PY(2). Associez une couleur à chacun de ces points pour les différencier. Enfin, placez des îles ou des bouées. Plûtot que de les programmer, ce qui est assez long, nous vous conseillons de les coller (ou de les tracer au marqueur) directement sur l'écran ! Il faudra considérer que tout voilier qui entre en contact avec une île ou une bouée est éliminé (c'est rare). Cette procédure est plus rapide que les DATA et vous permet de changer de terrain à volonté.

Et vogue la galère ! A ce propos, vous pouvez très bien, moyennant de très faibles modifications, destiner votre programme au combat entre galères : supprimez la ligne

620 (car vous avez des rames), déplacez 810 en 815 et placez 780 en 810. Dès lors, et contrairement au programme de course, c'est le bateau abordé qui coule !
Bon vent !

```
10 PX(1) = 140:PY(1) = 80
20 PX(2) = 140:PY(2) = 85
30 VT(1) = 1:VT(2) = 1:FV = 12:DG$ = "DEGRES":J = 1
40 REM J EST LE NO JOUEUR
50 RZ = 57.2978:GG = .01745
60 DV = 0: REM 0 DEG/EST
70 REM -<ANG.VENT/NORD0-40>-
80 REM  0<X<1 ALEATOIRE
90 X = RND (1)
100 IF X > .7 THEN DV = DV + 5
110 IF X < .3 THEN DV = DV - 5
120 IF DV < 0 THEN DV = 0
130 IF DV > 40 THEN DV = 40
140 REM -<FORCE.DU.VENT>-----
150 REM  0<X<1 ALEATOIRE
160 X = RND (1)
170 IF X > .55 THEN FV = FV + 1
180 IF X < .4 THEN FV = FV - 1
190 IF FV > 35 THEN FV = 30
200 IF FV < 3 THEN FV = 3
210 REM ---<AFFICHAGE.DONNEES>--

220 SX = 1:SY = - 1:FY = 1
230 PRINT "JOUEUR "J: PRINT "--------"
240 PRINT "JOUEUR 1  POS.X=" INT (PX(1));"  POS.Y=" INT (PY(1))
250 PRINT "JOUEUR 2  POS.X=" INT (PX(2));"  POS.Y=" INT (PY(2))
260 PRINT "VITESSE VOILIER --> " VT(J);" NOEUDS"
270 PRINT "VITESSE VENT -----> " FV;" NOEUDS"
280 PRINT "CAP PRECEDENT ----> " VC(J);" "DG$
290 PRINT "ANGLE VENT EST/NORD --> "DV;" OUEST"
300 REM ---<CHOIX.JOUEUR>---
310 PRINT : PRINT "CHOIX JOUEUR "J: PRINT
320 INPUT "INDICE VOILURE (0-9)->";VB
330 IF VB > 9 THEN GOTO 320
340 INPUT "ANGLE./.NORD 0-360 ->";AN(J)
350 VC(J) = AN(J)
360 IF AN(J) > 360 OR AN(J) < 0 THEN 340
370 REM -<CALCUL.VENT.RELATIF>-
380 PRINT : PRINT : PRINT "ANGLE CAP/NORD......."AN(J)
390 CP(J) = AN(J)
400 PRINT "ANGLE CAP/VENT......."AN(J) - DV
410 IF AN(J) = > 180 THEN AN(J) = 360 - AN(J):SX = - 1:SY = - 1:CP(J) = AN(J)
420 AN(J) = AN(J) - DV
430 AN(J) = AN(J) * GG
440 IF CP(J) < 90 THEN GOTO 470
450 IF CP(J) = > 90 AND CP(J) < = 180 THEN GOTO 520
460 REM <1>====0.A.90=========
470 LA = COS (AN(J)) * FV
480 LS = SIN (AN(J)) * FV
490 NA(J) = ATN (LS / (VT(J) + LA)) * RZ
500 GOTO 590
510 REM <2>====90.A.180=======
520 LB = ABS ( COS (AN(J))) * FV
530 LS = ABS ( SIN (AN(J))) * FV
540 IF LB > VT(J) THEN 570
550 LA = VT(J) - LB
560 NA(J) = ATN (LS / LA) * RZ: GOTO 590
570 LA = LB - VT(J)
580 NA(J) = 180 - ATN (LS / LA) * RZ
590 REM ====GISEMENT.VRAI====
600 PRINT : PRINT "VENT RELATIF------> " INT (NA(J));" "DG$
610 REM ---(VITESSE.VOILIER)--
620 IF NA(J) < 38 THEN RO(J) = VP(J) / 2: PRINT "-LES VOILES FASSEYENT":FY = .3: GOTO 670
630 A(J) = NA(J):A(J) = A(J) * GG
640 RO(J) = 1 + (( SIN (A(J)) ^ 3) * .9)
650 RO(J) = RO(J) * (VB / 9.5) * (FV / 2.5) * ((360 - ABS (CP(J) - AP(J))) / 360) + (VP(J) * 0.5) - (IG(J) / 100)
660 IF RO(J) < = 0 THEN RO(J) = 1
670 DX(J) = RO(J) * SIN (CP(J) * GG) * SX
680 DY(J) = RO(J) * COS (CP(J) * GG) * - SY
690 PRINT : PRINT "VITESSE INSTANT...>" INT (RO(J))
700 RO(J) = INT (RO(J) * 10):RO(J) = RO(J) / 10
710 AP(J) = CP(J):VP(J) = RO(J):VT(J) = RO(J)
720 IG(J) = INT ( ABS (VT(J) - FV) * VB * FY)
730 IF IG(J) > 90 THEN IG(J) = 90
740 PRINT "INDICE GITE......>"IG(J);"/90"
750 IF IG(J) > 65 THEN PRINT "DESSALAGE !":VT(J) = 1
760 PX(J) = PX(J) + DX(J):PY(J) = PY(J) + (DY(J) * - 1)
770 PRINT "POS.X=" INT (PX(J));"  POS.Y=" INT (PY(J))
780 IF PX(1) = PX(2) AND PY(1) = PY(2) THEN PRINT : PRINT "JOUEUR "J;" COULE A LA SUITE D'UN ABORDAGE": END
790 IF J = 1 THEN J = 2: GOTO 810
800 IF J = 2 THEN J = 1
810 INPUT A$: REM STOP.AFFICHAGE
820 GOTO 70
```

Michel Brassinne



Dans le cadre prestigieux du Palais des festivals à Cannes s'est tenu, du 13 au 17 octobre dernier, le dixième *Vidcom,* haut lieu international de la vidéo et de la vidéocommunication. *J & S* était sur place pour voir — en tant que joueur et amateur de micro-informatique — les dernières avancées de l'édition de logiciels et d'appareils susceptibles d'intervenir rapidement dans l'univers des jeux. Le *Vidcom* n'est en effet pas seulement le premier marché international de cession de droits de programmes vidéo, de présentation des toutes dernières technologies, mais aussi — dans le cadre plus restreint du *Mijid* — un lieu de présentation des produits liés à la micro-informatique grand public.

Une bonne nouvelle pour les auteurs de logiciels fut la présentation du premier contrat-type d'auteur de logiciel, reconnaissant à part entière les droits sociaux et juridiques des créateurs indépendants (voir article sur la Scam) grâce à l'intervention de la Société des gens de lettres. Seconde bonne nouvelle, l'année 85 verra la naissance du *Mil,* Marché international des logiciels pour ordinateurs personnels. Une manifestatation qui, comme le *Mip-TV, le Midem, le Vidca* et le *Vidcom* sera organisée à l'initiative de Bernard Chevry. Nous passerons sous silence les derniers avatars de la « monétique » et des autres néologismes en « tique » en citant cependant, pour le plaisir, la « diatique » (de diapositive), une alternative simple au vidéodisque : le programme d'ordinateur appelle une diapositive donnée, insérée sur le chariot circulaire d'un projecteur de diapos. La société Ludiciel (15, rue Georges-Pitard, 75015 Paris, 530.21.11) envisage la possibilité pour tout un chacun de créer des jeux d'aventure ou de rôle sur la base de ce système parfaitement rôdé. Une excellente idée, très grand public, que le contrôle d'un projecteur à diapos par l'ordinateur. Il fallait y penser !

Côté vidéo-disque + micro-ordinateur, il faudra encore attendre... un certain temps pour remplacer cassettes et disquettes de nos micros par un disque optique à lecture laser. Cependant, nous avons vu chez JVC une remarquable démonstration associant un micro-ordinateur MSX et un vidéo-disque JVC. Il s'agissait d'une partie de golf, le joueur choisissant une direction de frappe parmi vingt, une force, etc. Quels que soient les choix effectués, on voit le joueur frapper la balle et celle-ci retombe à l'endroit où elle devait aller compte tenu des valeurs choisies. On imagine sans peine le nombre de séquences qui ont dû être enregistrées pour couvrir toutes les combinaisons. On remarquera que l'expérience s'est faite à partir d'un micro fonctionnant en standard MSX. Un signe peut-être...

Nos amis anglais éditeurs de logiciels étaient présents au *Mijid* et c'est bien la moindre des choses quand on sait que le marché anglais est le plus développé du monde, avec 13 % de ménages possédant un micro, contre 7 % aux États-Unis et... seulement 2 % en France ; avec des éditeurs de logiciels capables, pour les plus importants, de vendre 20 000 cassettes par semaine ! Sinclair renforce sa position de leader mondial et vient de fêter la vente de son trois millionième ordinateur (en additionnant *ZX 81, ZX Spectrum).* La sortie du *QL,* que nous vous présenterons bientôt, devrait conforter sa position. Ce sera en tout cas le premier micro-ordinateur 32 bits (hyper-rapide !) et 128 K pour moins de 5 000 F.

Les catalogues de programmes créés en Grande-Bretagne ont de quoi faire pâlir d'envie les meilleurs éditeurs français. Celui de Drake distribution, installé à Plymouth, ne compte pas moins de 2 500 titres, toutes machines confondues (téléphone 0752-500951), et encore ne distribue-t-il pas de programmes pour *Apple !* Le marché anglais alimente littéralement l'Europe occidentale en micros comme en logiciels, à commencer par les pays qui

PROTECTION DES AUTEURS DE LOGICIELS

La Scam ou Société civile des auteurs multimédia protège les auteurs de programmes pour micro-ordinateurs en s'appuyant sur la loi du 11 mars 1957 sur la Propriété littéraire et artistique, moyennant certains aménagements actuellement soumis au Parlement. Le but est, bien sûr, de protéger les auteurs des risques de concurrence déloyale et de piratage. La Scam a été fondée à l'initiative de la Société des gens de lettres et regroupe des auteurs de l'écrit, de l'audiovisuel et de l'informatique (et télématique). Elle accepte en dépôt la copie de programmes (listings) afin de conférer à ces documents une date d'antériorité (preuve qu'un document a été remis à une date donnée).

Pour tous renseignements : Scam, 38, rue du Faubourg-Saint-Jacques, 75014 Paris. Tél. : 322.06.47 (Société des gens de lettres, même adresse, même téléphone).

ont un standard télé Pal, et donc l'Espagne qui se micro-informatise à grande vitesse, l'Italie et l'Allemagne. En France, compte tenu du coût d'adaptation des micros au standard Sécam de télévision, les prix restent forts élevés par rapport à nos voisins européens. Il n'en reste pas moins que les éditeurs français ont le vent en poupe comme en témoigne la toute jeune société Sprites (moyenne d'âge des associés : 24 ans) qui se lance dans la production et la traduction de logiciels, en français bien sûr. Ou, encore, Algor (pour algorithme) créant pour la gamme des *Hector* (Micronique), des machines remarquablement agréables à programmer, comme il nous a, une fois encore, été donné de le constater.

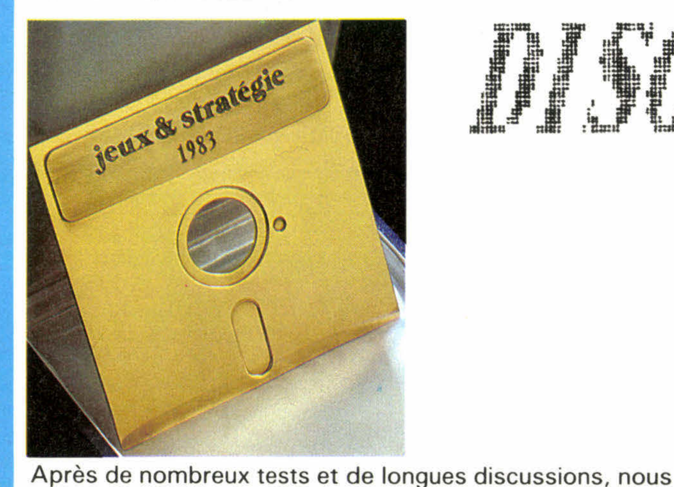
Toujours plus de micro-ordinateurs, toujours plus de programmes! Qui s'en plaindrait! Le choix devient difficile pour celles et ceux qui ne se sont pas encore décidés. Côté «machine», les acheteurs seront partagés entre les micro-ordinateurs (japonais) au standard MSX que nous évoquions dans *J & S* n° 29, avec leur standardisation parfaite (n'importe quel programme en MSX passe sur n'importe lequel des micro-ordinateurs au standard MSX) et les micros présentant d'excellents rapports qualité/prix comme le *464* d'Amstrad (voir fiche technique), son unité centrale (avec lecteur de cassette intégrée) et son moniteur, pour 3 000 F ou comme l'*Exl 100* d'Exelvision avec son clavier sans fil (liaison optique infra-rouge), ses qualités sonores et télématique. L'évolution dans le sens d'une capacité d'intégration toujours plus grande ne se dément pas. De plus en plus petits, les composants sont de plus en plus rapides et de moins en moins chers. Attendre «LA» machine qui dépassera toutes les autres est illusoire puisqu'il y aura sans cesse mieux et moins cher pendant encore des années et des années.
C'est en fait la quantité et la qualité des programmes disponibles sur une machine qui fait chaque jour davantage la décision d'achat.
Perçus d'abord comme des objets merveilleux pleins de «potentialités» inexplorées, les micro-ordinateurs sont aujourd'hui de plus en plus définis comme des outils susceptibles de recevoir des programmes. Ce sont avant tout des «porte-soft».

CONCOURS LUDOTIQUE : 250 000 F

Eurêka ! pour ZX Spectrum et Commodore 64. (Eurêka Informatique, 39/41, rue Victor-Massé, 75009 Paris.
Eurêka ! est un jeu créé par Ian Livingstone, en Grande-Bretagne, et qui, dans sa version française, sera dès le 1er décembre le support d'un grand concours doté de 250 000 F de prix. Précisons bien : le premier joueur qui télégraphiera la «bonne réponse» selon les indications du règlement recevra un chèque de 250 000 F ! C'est à notre connaissance la plus grande compétition organisée à ce jour en France autour d'un jeu d'aventure sur micro-ordinateur. Les deux micros sur lesquels tourne le programme sont le *ZX Spectrum* et le *Commodore 64*. Le thème du jeu est celui de la machine à explorer le temps. Le but est de retrouver les cinq morceaux d'un cristal dispersés dans autant de périodes de l'histoire : Préhistoire, Antiquité, Moyen Âge, Seconde Guerre mondiale, fin du XXe siècle. Le prix du jeu *Eurêka,* version française, est de 250 F. Le jeu lui-même ne peut être ni décrit, ni même vu avant que huissiers et avocats contrôlant la régularité du concours ne donnent le feu vert. Nous ne pouvons donc rien affirmer sur la qualité du jeu lui-même à l'heure où nous mettons sous presse. Il faudra attendre le 1er décembre. A suivre.

Feuilletés pour vous...

• Au palmarès des livres du mois figurent les ouvrages destinés aux micro-ordinateurs Thomson, le *TO 7*, *TO 7-70* et *MO 5*.
Pour ceux qui n'ont jamais programmé, *Premiers programmes pour TO 7-70,* de Rodnay Zacks, chez Sibex (98 F) s'impose. Ils passeront ensuite à un niveau de complexité plus appréciable en lisant *56 programmes pour TO 7,* par Stanley Trost, également édité par Sybex (78 F). Les programmes proposés, essentiellement mathématiques, permettent surtout d'apprendre à programmer, mais pas de jouer. Les possesseurs de *MO 5* ont à leur disposition le même ouvrage, adapté à leur machine. Trois ouvrages chez Cédic-Nathan : *Initiation au Forth (MO 5, TO 7), Logo, manuel de référence* et *Initiation à Logo* permettront de faire connaissance avec les petits-enfants du Basic. Enfin, toujours chez Cédic-Nathan, un passionnant ouvrage *Faites vos jeux en assembleur sur TO 7 et TO 7-70.* Le livre fourmille d'exemples et de listings mais, attention, la connaissance de l'Assembleur et une claire compréhension de son fonctionnement sont exigées.
• Un nouveau *Lexique micro-informatique* par Pierre Le Beux, chez Sybex, mettra un terme aux mystères liés à la lecture de bien des revues d'informatique, de «A», chiffre hexadécimal... à «ZOOM» en passant par Kilobit et Macro-assembleur.
• Nous avons apprécié la lecture du *Guide du vidéotex et du Minitel* de Jean-Pierre Saboureau et Geneviève Bouché, édité chez Cédic-Nathan. La télématique n'est pas une chose simple et pourtant il est nécessaire de bien en comprendre le fonctionnement, d'autant que dans les mois à venir nombre de jeux seront téléchargés sur votre micro. Pour une fois, l'ouvrage est clair sans être simpliste. A l'heure où beaucoup de micros proposent en option un modem, il est temps de s'y mettre !
• *Spectrum, jeux d'action* et *Laser, jeux d'action,* tous deux édités chez Sybex, complètent la série des ouvrages de Pierre Monsaut. Chaque ouvrage présente les dix-huit même jeux, adaptés au micro dont le nom figure sur la couverture. Les listings proposés sont généralement très courts et offrent aux programmeurs débutants des jeux d'adresse simples. Ces ouvrages sont intéressants pour apprendre à programmer ses propres jeux, en ajoutant çà et là de nouvelles instructions, de nouvelles routines, sur la base d'un organigramme cohérent.
• *TRS-80 modèle 100,* par Orson Kellog, chez Sybex, ne vous apprendra pas à jouer avec ce micro, mais vous initiera à des possibilités inexplorées. On y voit notamment un amateur communiquer avec un autre ordinateur à partir d'une cabine téléphonique ! Une approche très pragmatique pour un micro encore peu ludique.
• Le catalogue automne-hiver de Prism micro-informatique vient de paraître. Il est vendu 10 F. Prism micro-informatique, 15, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : (1) 763.55.05.

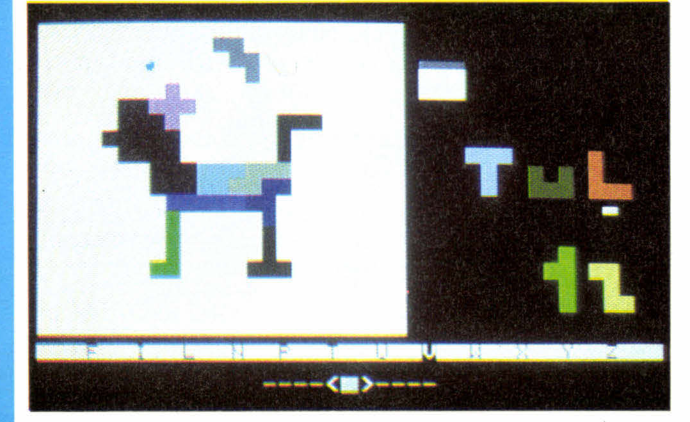


DISQUETTES D'OR

Après de nombreux tests et de longues discussions, nous n'avons pas pu attribuer les disquettes d'or dans les catégories « commercialisable » et « publiable », tout simplement parce qu'aucun des programmes ne répondait aux critères qui avaient été définis. Cependant, pour récompenser vos efforts, les disquettes d'or ont été attribuées aux meilleurs programmes. Les vainqueurs sont Daniel Muscionico pour *Escapade stratégique* et Serge Schurdeer pour *Pentominos,* classés premiers ex-aequo.

De nombreux autres programmes, dans les deux catégories en compétition, ont été remarqués, parmi lesquels il faut citer *Le labyrinthe du fantôme* de Christophe Eliès, *Trio et Quatro* de Hervé Suquet et surtout *État-Major* d'Alain Beaussant (que nous invitons à nous contacter).

Le nombre des participants a été faible, plus faible en tout cas que nous l'imaginions. Il faut dire que le temps qui vous était imparti était sans doute trop court. En tout, à peine une trentaine de programmes tournant sur huit micro-ordinateurs différents. De nombreux programmes concourant dans la catégorie « publiable » dépassaient — et de loin — la norme des 260 lignes imposées par le règlement (et notre mise en page). Nous avons dû, malgré leur qualité, les éliminer... Côté « jeux commercialisables », la situation est facile à résumer et recoupe l'impression de tous les éditeurs de logiciels : de très bonnes idées, mais une présentation à l'écran plus que sommaire. L'exemple-type est celui d'*État-Major,* un programme de combat naval fonctionnant selon la règle d'*Amirauté,* passionnant, mais capable de décourager par son aspect peu avenant les testeurs les plus aguerris. Le graphisme lui manque cruellement pour rivaliser avec les programmes commerciaux. Il faut bien se rendre compte que la mise au point de programmes répond au dicton suivant : 20 % du temps pour faire 80 % du programme et 80 % pour faire les 20 %



restants ! C'est dire que la « gestion de l'écran » (qui correspond à ce nouveau métier qu'est le « convivialiste ») est un problème qui demande du temps et de la patience.

Escapade stratégique, un jeu de tactique rapide (nombreuses parties les unes à la suite des autres) a suscité le plus grand engouement. Totalement original, il a su convaincre malgré une présentation un peu légère. *Pentominos* est, quant à lui, beaucoup plus classique, mais a recueilli de nombreux suffrages pour sa qualité graphique, sa parfaite finition et ses qualités interactives : un vrai programme professionnel.

Voici la règle d'*Escapade stratégique :*

Escapable stratégique met aux prises deux joueurs, avec l'ordinateur pour arbitre, qui ont chacun pour but de faire parvenir le plus possible de leurs « hommes » (ou pions) à l'extrémité droite d'un terrain quadrillé comprenant douze cases neuf.

Lors de chaque coup, un joueur a le choix entre trois possibilités :

1. Faire entrer un de ses hommes à l'extrémité gauche d'une rangée non vide. La rangée est choisie en appuyant sur RETURN après avoir déplacé un curseur. Le bonhomme est placé dans la case vide choisie dans la pre-



mière colonne et avance horizontalement jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle. Il s'arrête sur la case vide précédant l'obstacle.

Les deux autres choix ont trait à la modification de la position des obstacles et des ouvertures dans les différentes colonnes du terrain.

2. Choisir à l'aide du curseur une colonne et y faire entrer un barrage (la case figurant en haut de la colonne contient dès lors un obstacle et toutes les autres cases de la colonne ont été décalée d'un cran vers le bas.

3. La procédure et les conséquences sont les mêmes qu'au point 2 mais, cette fois, le joueur introduit une « porte » en haut de colonne, c'est-à-dire une case vide pouvant être franchie par n'importe quel « homme », quel que soit son camp. Quand ils se trouvent devant la porte nouvellement ouverte, ils avancent vers la droite jusqu'au barrage suivant, sur la même rangée, ou parviennent dans la dernière colonne auquel cas le coup gagnant ajoute un point au score du joueur qui l'y a fait parvenir.

Il faut préciser qu'un joueur ne peut introduire deux fois de suite un « homme » sur une rangée lors de deux coups consécutifs car la quantité de portes et de barrages n'est pas illimitée.

CHAMPAGNE!

Ah, les joyeux réveillons! Tout commence dans une atmosphère glaciale et, quand l'ambiance commence à se réchauffer, c'est l'état général des convives qui ne leur permet plus de savourer les plaisirs de la fête. Voici un petit jeu qui vous entraînera à affronter ces terribles épreuves dans les meilleures conditions. Hip!

Nombre de joueurs : trois à six.

Matériel :
- papier, crayons et plan ci-après
- deux pions de la même couleur par joueur : une femme et un homme
- un pion « serveur » à trois joueurs, deux pions serveurs à quatre ou plus
- 12 pions « variables » répartis en quatre catégories.

Buffet :
- crustacés : + 1 LE
- dinde aux marrons : + 2 LE
- bûche glacée : + 3 LE

Bar :
- jus d'abricot : + 1 EB
- champagne : + 2 EB
- whisky : + 3 EB

Machine à café :
- décaféiné : + 1 EN
- café : + 2 EN
- expresso : + 3 EN

Piste de danse :
- slow : + 1 FA
- java : + 2 FA
- cha cha cha : + 3 FA

Ces douze pions (à réaliser soi-même) peuvent éventuellement être remplacés par une feuille de papier visible par tous à tout moment, sur laquelle sont notées à chaque tour les variables appliquées.

Le réveillon commence sur un slow romantique, d'excellents crustacés, un jus d'abricot trop sucré et un petit décaféiné (les quatre pions correspondants sont respectivement placés sur les cases piste, buffet, bar et machine à café).

La soirée se déroule de 22 h à 4 h, soit douze tours d'une demi-heure.

Description du jeu : chaque joueur se munit de deux feuilles de papier : sur la première, il notera secrètement ses différents ordres ; sur la seconde, visible par ses adversaires, il indiquera l'évolution des caractéristiques de ses deux personnages.

Chaque personnage possède quatre caractéristiques opposées deux à deux :

- Lourdeur d'Estomac (LE) et EBriété (EB)

- ENervement (EN) et FAtigue (FA).

Les points correspondant à chaque caractéristique se modifient à chaque tour selon les cases et les variables : nourriture, boisson, café et danse.

But du jeu : les joueurs doivent, d'une part, lutter pour rester dans la meilleure forme possible, c'est-à-dire à maintenir l'ensemble de leurs caractéristiques à un niveau minimum, mais aussi, d'autre part, s'efforcer de maintenir un certain équilibre entre les caractéristiques opposées : les points de LE doivent autant que possible rester au même niveau que ceux de EB et les points de EN au même niveau que ceux de FA.

Fin de partie : à l'issue des douze tours, chaque joueur fera la somme des quatre caractéristiques de chacun de ses deux personnages. Il y ajoutera les différences des caractéristiques opposées. Le joueur obtenant le plus faible total gagne la partie.

Exemple :

Joueur A
Homme
LE : 3
différence : 2
ET : 5
FA : 6
différence : 3
EN :3

17 + 5 = 22

Femme :
LE : 2
différence : 4
ET : 6
FA : 4
différence : 3
EN : 7

19 + 7 = 26

total du joueur A : 22 + 26 = 48

Joueur B

Homme
LE : 6
différence : 0
ET : 6
FA : 5
différence : 1
EN : 6

23 + 1 = 24

Femme
LE : 4
différence : 1
ET : 5
FA : 6
différence : 0
EN : 6

21 + 1 = 22
total du joueur B : 24 + 22 = 46

Ainsi, le joueur B gagne. Ses personnages accusent, certes, des caractéristiques plus lourdes que ceux de son adversaire mais, en revanche, ils ont su conserver un meilleur équilibre.

Le lieu : toute la partie se joue dans une pièce principale et deux annexes, la salle de bain et le jardin, soit seize cases au total.
Celles-ci se répartissent en trois types :
• les cases à conséquences fixes : salle de bain, chaises, sofa, coin porte-fenêtre, jardin et banc. Les personnages y modifient l'une ou plusieurs de leurs caractéristiques suivant le barême indiqué sur le plan. Ainsi sofa : − 3 FA signifie qu'un personnage sur le sofa perd trois points de fatigue. Dans la salle de bain − 2 LE, − 6 EB, il diminue sa lourdeur d'estomac de deux points et son ébriété de six points.
• les cases à conséquences évolutives : bar, buffet, machine à café et piste de danse. Les conséquences d'un séjour dans une de ces cases dépendent du pion-variable qui y est posé à ce moment.
• les cases MV, qui sont des cases à conséquences fixes, permettent en outre de modifier les variables qui seront appliquées dans les cases à conséquences évolutives. Ainsi, c'est dans le «coin stéréo» que l'on change de musique, donc la fatigue qui sera ressentie sur la piste de danse.

Les ordres : chaque rédaction d'ordres porte sur trois éléments.

• déplacement des deux personnages :
au départ, chacun dispose ses personnages sur la surface de jeu à sa guise. A chaque tour, chaque joueur note secrètement, sur sa feuille, deux mouvements pour chacun de ses deux personnages. Le premier mouvement doit correspondre à un déplacement d'une case, le second à un nouveau déplacement d'une case après le premier mouvement.
Ensuite, l'application des ordres de déplacement se fait en deux temps : tous les joueurs déplacent simultanément leurs deux personnages selon le premier mouvement prévu. Si un personnage se retrouve avec au moins un personnage d'un autre joueur, son déplacement s'arrête. S'il se retrouve seul (ou avec l'autre personnage du même joueur), il peut effectuer son second mouvement.
Après un ou deux mouvements, le personnage subit les conséquences de la case sur laquelle il termine son déplacement. Ces conséquences sont indiquées dans chaque case, soit par la mention portée sur le plan (cases à conséquences fixes) soit par le pion-variable présent sur la case (cases à conséquences évolutives).
La salle de bain est la seule case où ne peut se trouver qu'un seul personnage à la fois. Si plusieurs joueurs ont prévu un tel mouvement, aucun ne se réalise.
Un joueur ayant prévu, pour un personnage, un premier mouvement sur une chaise ou le sofa et un second sur la piste de danse peut entraîner avec lui une personne du sexe opposé rencontrée sur cette chaise ou ce sofa à la fin du premier mouvement. C'est le seul cas où le mouvement est possible après une rencontre.

• modification de variable :
chaque joueur peut également prévoir, pour chacun de ses personnages, une tentative de modification de variable. Pour cela, le personnage doit atteindre, au terme de son déplacement, la case MV correspondante : la case MVc pour changer le café, MVb pour changer de boisson, MVd pour changer de danse et MVn pour changer de nourriture. L'ordre de déplacement doit être complété d'une indication de variable : par exemple dinde, whisky, expresso ou slow.
Si, après la résolution des déplacements, le personnage se retrouve sur la case MV correspondante, plusieurs possibilités se présentent :
- il est seul : la modification se fait. Par exemple, le whisky remplace, au bar, le jus d'orange.
- plusieurs personnages s'y trouvent : si une variable domine (ex : deux «whisky», un jus d'abricot), la modification se fait. Si aucune ne domine, la variable en cours ne change pas. La nouvelle variable est appliquée au même tour.
Un joueur peut, bien entendu, inscrire la variable déjà en cours sur sa feuille, espérant, s'il arrive à la case MV correspondante, en éviter le changement.

• déplacement du (ou des) serveurs :
chaque joueur prévoit deux mouvements par serveur en jeu. Chaque serveur sa déplace donc de deux cases au maximum et distribue à tous les personnages rencontrés la même boisson que celle disponible au même moment au bar. Dans ce cas, les modifications de caractéristiques propres à la variable boisson s'ajoutent à celles de la case. Le fait de se retrouver avec le serveur seul, après le premier mouvement, n'interrompt pas le déplacement du personnage.
Si, au même tour, les deux mouvements d'un personnage sont identiques à ceux du serveur, il n'applique les modifications de ses caractéristiques qu'une seule fois (il

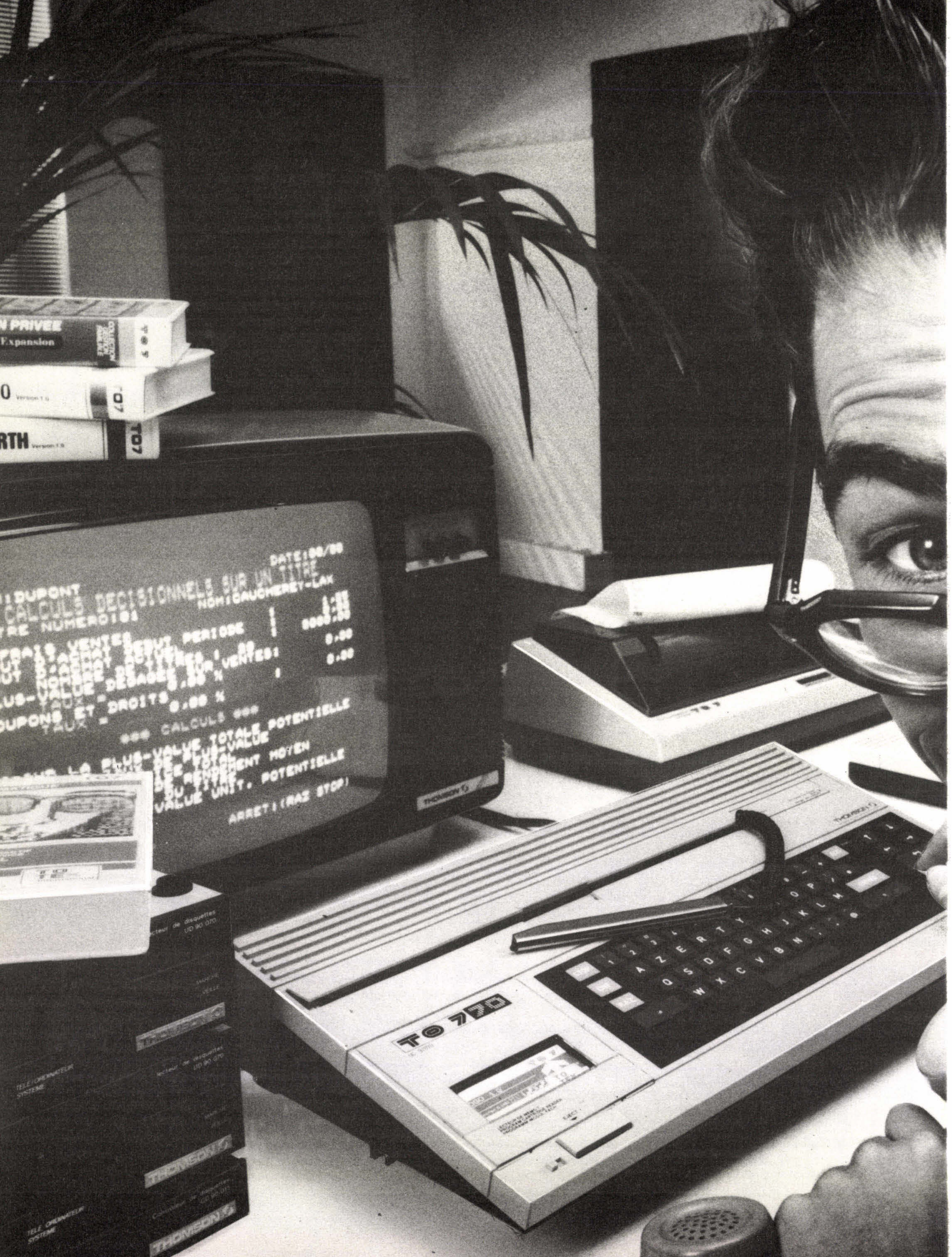


ne prend qu'un verre sur le plateau du serveur !).
Les mouvements du serveur se font, comme les modifications de variable, au « vote majoritaire ». Si un ordre domine, il est appliqué. Sinon le serveur ne se déplace pas (au premier ou au deuxième mouvement).

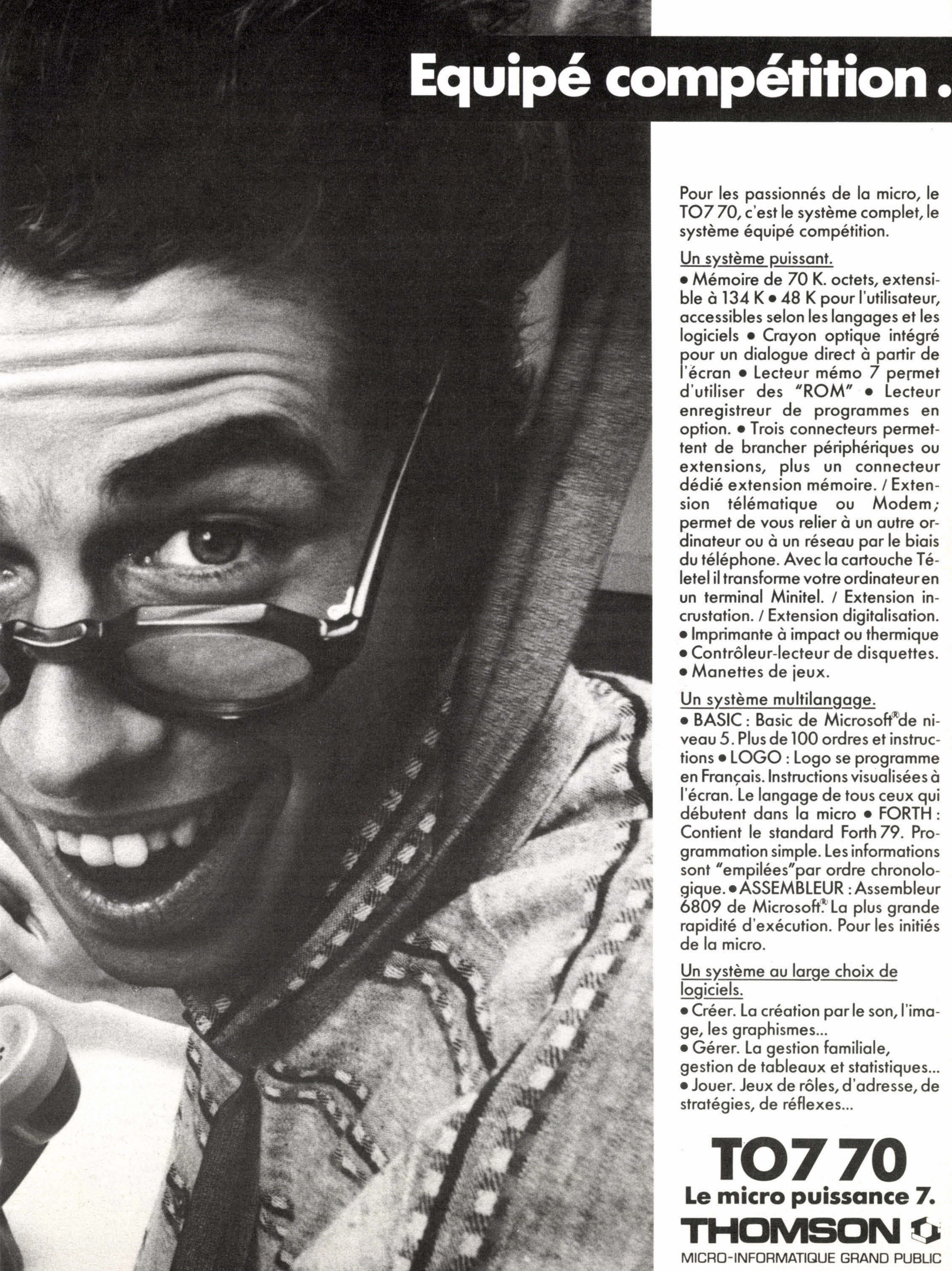
Discussions : étant donné les conditions nécessaires à la modification des variables et au déplacement du/des serveurs, trois minutes au début de chaque tour sont accordées aux joueurs pour les conciliabules secrets en vue d'établir des accords.

Séquence de jeu :
- trois minutes de discussion
- rédaction des ordres (déplacement des personnages, modification des variables, déplacement du/des serveurs)
- déplacements simultanés selon le premier ordre de mouvement (y compris le serveur)
- modification de EB si le serveur se trouve sur la même case
- déplacements simultanés selon le deuxième ordre de mouvement (lorsqu'ils sont possibles et y compris le serveur)
- modifications éventuelles des variables, mise en place des pions correspondants
- modification des caractéristiques des personnages.

Jean-Charles et Sylvie Rodriguez



Expansion
TO7
DATE:00/00
NOM:CAUCHEREY-LAX
*** CALCULS ***
ARRET:(RAZ STOP)
THOMSON
TO 7/70
Lecteur de disquettes
UD 90 070
TELEORDINATEUR
SYSTEME



Equipé compétition.
Pour les passionnés de la micro, le TO7 70, c'est le système complet, le système équipé compétition.
Un système puissant.
• Mémoire de 70 K. octets, extensible à 134 K • 48 K pour l'utilisateur, accessibles selon les langages et les logiciels • Crayon optique intégré pour un dialogue direct à partir de l'écran • Lecteur mémo 7 permet d'utiliser des "ROM" • Lecteur enregistreur de programmes en option. • Trois connecteurs permettent de brancher périphériques ou extensions, plus un connecteur dédié extension mémoire. / Extension télématique ou Modem; permet de vous relier à un autre ordinateur ou à un réseau par le biais du téléphone. Avec la cartouche Téletel il transforme votre ordinateur en un terminal Minitel. / Extension incrustation. / Extension digitalisation.
• Imprimante à impact ou thermique
• Contrôleur-lecteur de disquettes.
• Manettes de jeux.
Un système multilangage.
• BASIC : Basic de Microsoft® de niveau 5. Plus de 100 ordres et instructions • LOGO : Logo se programme en Français. Instructions visualisées à l'écran. Le langage de tous ceux qui débutent dans la micro • FORTH : Contient le standard Forth 79. Programmation simple. Les informations sont "empilées" par ordre chronologique. • ASSEMBLEUR : Assembleur 6809 de Microsoft® La plus grande rapidité d'exécution. Pour les initiés de la micro.
Un système au large choix de logiciels.
• Créer. La création par le son, l'image, les graphismes...
• Gérer. La gestion familiale, gestion de tableaux et statistiques...
• Jouer. Jeux de rôles, d'adresse, de stratégies, de réflexes...
TO7 70
Le micro puissance 7.
THOMSON
MICRO-INFORMATIQUE GRAND PUBLIC

ANA PUZZLE

		M	I		M		L
V		U	L	V	E		I
A	T	R	E		L		P
S		I		J	E	E	P
		O	N		Z		E
	A	N		N		S	
		S		U	S	E	E

De cette grille ont été retirées les treize lettres ci-dessous qui permettaient de relier les mots entre eux. Une par une, vous devrez retrouver la place de ces lettres en veillant à ce que les mots formés soient à tout moment valables.
Par exemple, si COU était posé sur la grille, vous pourriez jouer COUT, puis COUTE, mais si vous commenciez par COUR vous ne pourriez finir par COURBE, puisque «COURB» n'est pas bon.

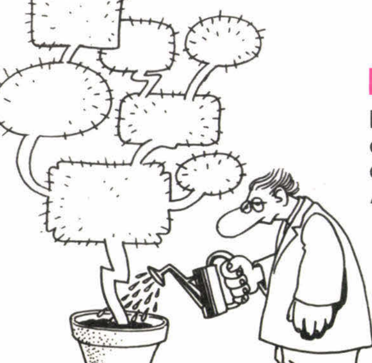
AAABCE
HIKORTT

TOP ET SOUS-TOP

Dans les tirages de neuf lettres proposés, à vous de trouver le «top», c'est-à-dire le mot le plus long et aussi le «sous-top», c'est-à-dire la solution immédiatement inférieure. Sont admis tous les mots du *PLI 84*, y compris les locutions et les mots composés. Les formes verbales autres que l'infinitif et les participes présent et passé sont interdites.

1. **DDEIORSY**
2. **AAEIQSTUV**
3. **ADEHIINOP**
4. **CEHLMNOOU**
5. **AEHKLMNOZ**
6. **AEGHLOPXY**
7. **ADEORRTXY**
8. **EGHIMPPSU**
9. **EGILLNPUW**
10. **AGMNSSTUY**





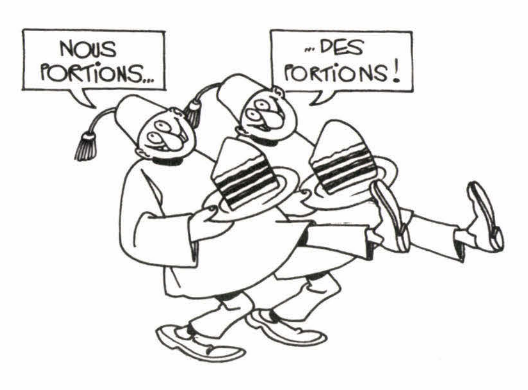
LES COUSINS

En remplaçant les tirets par des lettres dans la liste ci-dessous, on peut trouver plusieurs mots (les verbes conjugués sont acceptés).
A vous de découvrir les trente-huit possibilités.

TER - ITES
HER - ES
- OQUET
CU - ULE
- IDENT

VER - ET
- ESTON
- AON
HY - NE
AFFI - E

LES ANAPHRASES

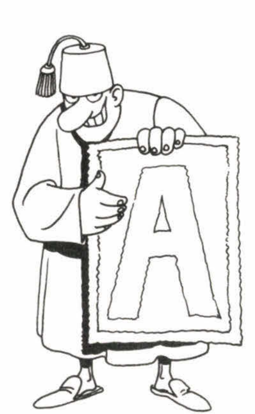


Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les pointillés pas des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

BEIMORTU : Le Concorde a failli .... un ....
AEEGOPRT : Le jardinier............... la plante ....
EFFOQSUU : Il est tellement............ qu'il en ....
EEGJMNTU : Ils .... le .... d'autrui.
AEIMOST : Le .... fait-il partie du bréviaire du ...... ?

LE COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, A, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous trouver les mots nouveaux? Ici, les conjugaisons ne sont pas acceptées.



TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
A	L	U	X						
	B	I	L	E					
	M	U	L	O	T				
	O	R	P	I	N	S			
	F	A	R	D	É	E	S		
	D	E	R	N	I	E	R	S	

LA FILIÈRE



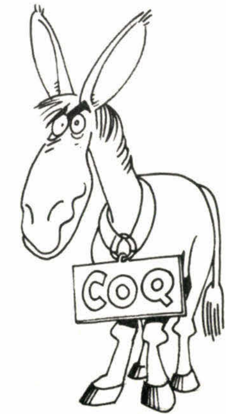
... Au Jarnac, on peut mélanger les lettres quand on transforme les mots. A partir du mot de trois lettres, GIN, placé sur la grille essayez en rajoutant successivement chacune des six lettres du tapis de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	G	I	N						
EE									
DL									
OU									

DU COQ A L'ANE

Cherchez la série de mots intermédiaires la plus courte permettant d'aller du mot de départ au mot d'arrivée en ne changeant qu'une lettre à la fois et en gardant l'ordre des lettres.

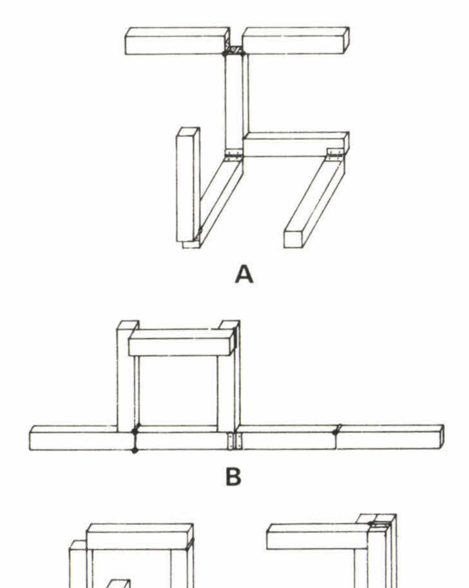
EAU → GAZ
CEP → VIN
CIEL → DIEU
BROU → NOIX
COUPE → LEVRE

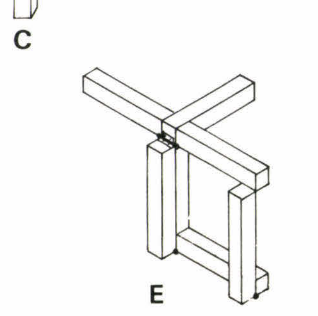


Solutions page 124

TEST

1. Quatre de ces cinq assemblages de blocs de bois reliés par des charnières sont identiques, mais dans des positions différentes. Le cinquième n'est pas comme les autres. Trouvez l'intrus !





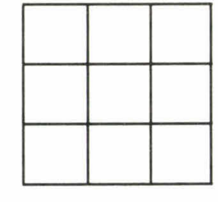
2. Vous avez deux réveils, mais l'un, quand on le règle pour une heure, sonne après 50 minutes et l'autre, quand on le règle pour une heure également, sonne après 70 minutes... Malheureusement, ils sont identiques et vous ne savez pas lequel va trop vite et lequel va trop lentement.
Vous voulez qu'une sonnerie se déclenche dans 30 minutes. Comment ferez-vous en réglant chaque réveil une seule fois ?

3. Mélangez les lettres de chacun de ces mots pour former trois autres mots qui, une fois placés *verticalement* dans la grille (et pas nécessairement dans cet ordre) formeront trois nouveaux mots *horizontalement*.

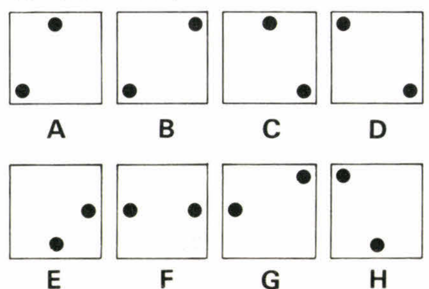
S E T

I L S

A I R



4. Classez ces figures en deux groupes de quatre, de telle façon que tous les points d'un groupe soient placés à des endroits différents (les figures doivent être prises telles quelles, sans être tournées ou retournées).

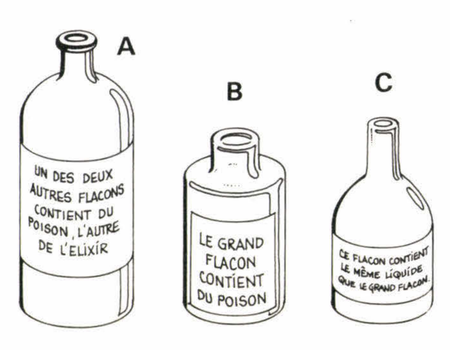


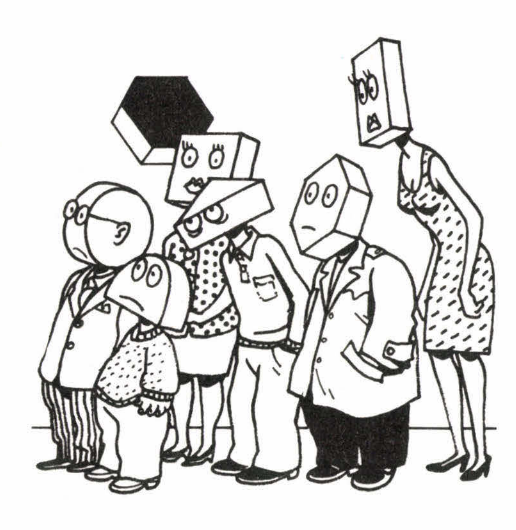
5. Pour rendre cette opération juste, il faut ajouter le même nombre à chacun des trois termes de la multiplication. Quel est ce nombre ?

$$\begin{array}{r} 316 \\ \times \quad 59 \\ \hline 26\,524 \end{array}$$

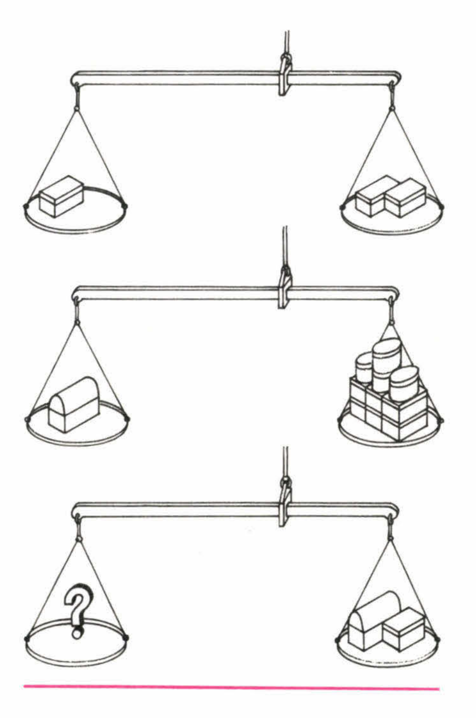
6. Trouvez le mot intrus :
MAIGRE
APPROCHE
LÉGER
AVANCE
LARGE
VIF
ÉTROIT
LOURD
VOLUMINEUX
GROS
FUITE
ENGOURDI
RECUL

7. Un de ces flacons contient un élixir de jeunesse éternelle ; un autre du poison et le troisième soit l'un, soit l'autre. L'étiquette sur le ou les flacons contenant le poison est fausse, la ou les autres sont vraies. Où boire l'élixir ?





8. Quel assortiment de boîtes faut-il placer dans le dernier plateau de la balance romaine pour qu'elle reste horizontale ? La position du point d'équilibre sur la barre horizontale demeure inchangée. Toutes les boîtes de même forme ont le même poids... et on ne peut couper les boîtes en deux.



9. Un ami vous demande de compléter sa facture, mais il a oublié de vous donner le barème des prix... Vous pourrez bien vous débrouiller sans, non ?

12 trébordeurs
et 3 renvideurs .... 123 F.
6 trébordeurs
et 7 renvideurs .... 133 F.
13 trébordeurs
et 1 renvideur .... ? F.

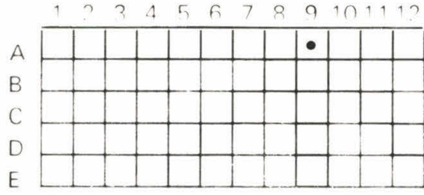
10. Quelles sont les trois mêmes lettres à placer sur les tirets pour former deux mots ?

P E - - - I O N
I N S - - - U T

11. Par quel chiffre faut-il remplacer les points d'interrogation ?

?9? × 9? = ??81?

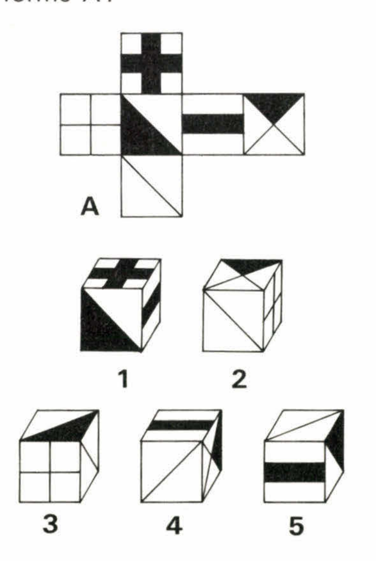
12. Où faut-il placer trois autres points pour que chaque case du rectangle soit dans l'alignement horizontal, vertical ou diagonal d'au moins un point ?



13. Que répondez-vous à cette question ?
Pour lire ce texte en clair, il faut barrer trois lettres, chaque fois qu'elles apparaissent dans la phrase.

QUAENL JONTUR DENT AQUENAL MONIS PARECENDE LET DENAUX DECATEMBRENT DENT DONAUZE NAJOTURS ?

14. Lesquels des cubes ci-dessous peuvent être formés en pliant la forme A ?

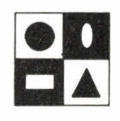
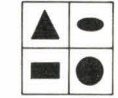


15. Déchiffrez ce message en sachant qu'il contient le mot *cryptographes* et que chaque mot donne une lettre.

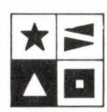
DEFAUT - RÉAGIR - LAINE - PLIANT - CAGE - TIBIA - OTA - ÉPICÉA - ZAZOU - PLAT - CRÉANCE - SANTÉ - CARPE - OPÉRA - THUYA - COPAIN - ÉTAIN - COALISÉ - GARDE - TRAIN - AARON - PAIN - CHATS - CEANS - RESSAC

16. Un antiquaire achète une commode 2 500 F et la revend à un collectionneur pour 4 000 F. Celui-ci, à court d'argent, la revend au même antiquaire pour le quart du prix qu'il l'avait achetée et, finalement, l'antiquaire la vend à un autre collectionneur, quatre fois le prix qu'il l'avait achetée la première fois. Quels bénéfices l'antiquaire a-t-il faits sur cette commode ?

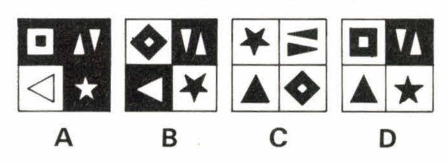
17.

 est à 

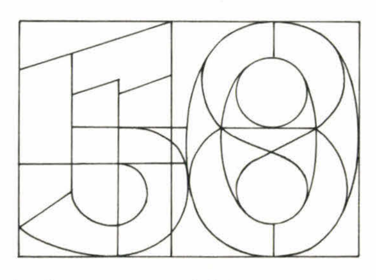
ce que



est à... **A, B, C** ou **D** ?



18. Noircissez vingt et une cases pour former un nombre de deux chiffres, divisible par 8.



Solutions page 124

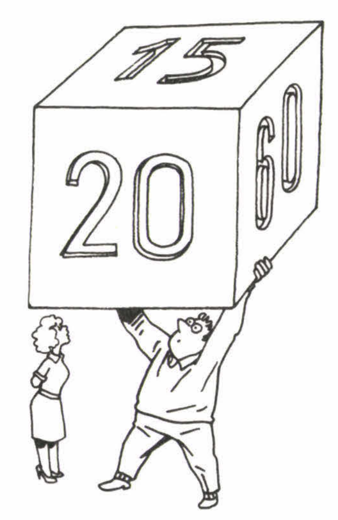
jeux & casse-tête

PLACEZ LES NOIRS

Noircissez dans la grille le minimum de cases afin que toutes les lettres restantes forment des mots horizontalement et verticalement. La grille ne comprend ni noms propres ni abréviations.

A	N	N	O	T	E	R	A
R	U	I	N	E	S	O	I
A	L	E	S	E	T	I	R
S	T	R	O	U	S	S	E
E	R	A	I	L	L	E	S
M	A	S	S	U	E	D	E
I	M	M	O	L	L	I	R
S	E	N	N	E	T	T	E

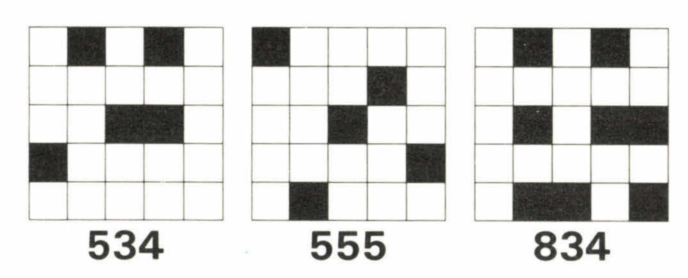
PROBLÈME CUBIQUE

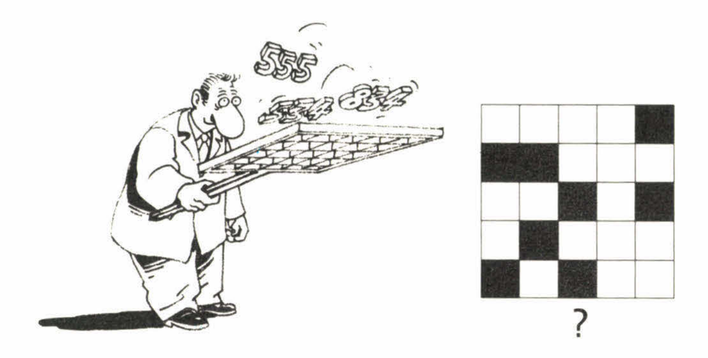


Sur ce cube, il y a six nombres entiers différents, inscrits chacun sur une face ; la somme de tous ces nombres est inférieure à 350 et chaque face a un nombre qui est soit le tiers, le quart, trois fois ou quatre fois le nombre inscrit sur la face opposée.
Quel est le nombre se trouvant sur la face inférieure ?

GRILLADE

Quel nombre doit-on inscrire logiquement sous la dernière grille : **742 - 756 - 854 - 846 - 944 ?**

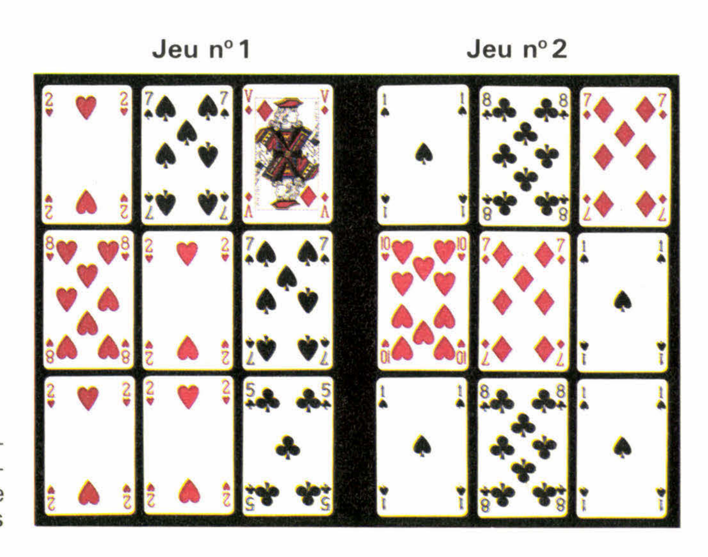




REVERSI

Deux jeux de cartes ont été collés dos à dos, au hasard. On a seulement évité que deux cartes identiques ne soient collées ensemble.
Des trois cartes de la première rangée, deux ont été retournées et deux déplacées pour donner la seconde rangée et, de même, deux retournées et deux déplacées pour donner la dernière rangée.
Quelles sont, pour ces deux jeux, les cartes se trouvant derrière les trois cartes de la dernière rangée ?

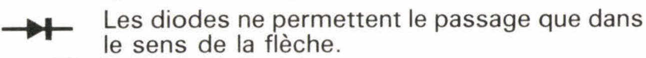
Jeu n° 1 **Jeu n° 2**



Solutions page 125

LABYRINTRONIQUE

Non, ne branchez pas votre fer à souder ! Voici un labyrinthe empruntant des symboles à l'électronique :

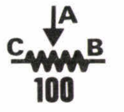


Les diodes ne permettent le passage que dans le sens de la flèche.

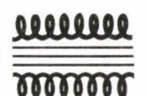
Les condensateurs ne rapportent des points que si l'on arrive du côté (+).

Les transistors ne permettent que deux passages : de C vers B et de A vers B.

Les résistances retirent des points (vous ne pouvez pas continuer en-dessous de 0 point).



Les résistances variables exemple : de C vers B ou de B vers C = – 100 points, de A vers C ou de A vers B = – 500 points (le passage vers A est impossible).



Les transformateurs permettent de passer indifféremment d'un côté à l'autre de la barre.

Vous partez de E avec 0 point, et sans jamais changer votre sens de déplacement (sauf grâce aux transformateurs), il vous faut rejoindre l'une des sorties en ayant totalisé le maximum de points.

Solution dans deux mois

E

PhF

NID D'ESPIONS

Agent du contre-espionnage, on vous confie cette mission délicate et dangereuse : repérer des espions parmi huit suspects, trouver la cache de chacun, pour finalement les supprimer.
Voici la marche à suivre :

1 Ci-dessous, en vrac, figurent les renseignements concernant huit suspects, ainsi que leurs déclarations. Identifiez sans aucun doute possible les espions qui se trouvent parmi eux. Attention de bien différencier ce que nous savons de source sûre et ce que déclarent les suspects. Un suspect qui ment au moins une fois est un espion. Aucun suspect n'a de point commun avec un autre.

- La femme au nez large habite Beaumont. Elle prétend avoir les yeux verts.
- La personne aux cheveux frisés habite Saint-André.
- Valérie Mignot a les yeux bleus et les cheveux blancs. Elle déclare habiter Beaumont.
- M. Champard habite Neuville. Il prétend se prénommer Louis.
- La femme aux yeux gris a un petit nez. Elle affirme avoir des cheveux noirs.
- La femme au long nez se nomme Lavoine. Elle déclare habiter Saint-André et avoir les cheveux bruns.
- La suspecte aux yeux bridés a les cheveux longs.
- M. Tourgogne a les yeux bruns. Son nez n'est ni gros, ni large. Il ne répond pas aux prénoms de Louis ou Ernest.
- Agnès habite Mournay. Elle a le nez busqué. Elle soutient que son nom est Bourdet.
- C'est à Laubel qu'habite l'homme aux cheveux raides et au nez droit. Ses yeux ne sont pas pers.
- Judith Vernon prétend habiter Le Mesnil.
- Au Vibourg habite la femme aux yeux verts. Elle dit se prénommer Olga.
- Fernand Pontier a les yeux noisette et les cheveux roux. Il assure ne pas habiter La Haye.
- Ernest n'a pas les yeux noirs. Il prétend se nommer Delabarre.
- Ce sont des hommes qui ont, l'un les cheveux frisés et le nez épaté, l'autre les cheveux en brosse et le nez fin. Aucun d'eux ne se prénomme Richard.
- C'est à La Haye qu'habite la personne aux cheveux noirs.
- Louis ne s'appelle ni Champard, ni Bourdet. Il dit avoir un nez épaté et ne pas habiter Laubel.

2 Voici les renseignements concernant les différents lieux où vous pourrez surprendre chacun des espions. Ces notes ont été prises lors de filatures. Les suspects ont été suivis depuis la ville de leur domicile jusqu'à leur cache (ou cache présumée, certains suspects étant sans doute innocents !). Ces caches sont situées hors des villes et les itinéraires pour les atteindre ne traversent pas de ville. Vous trouverez ci-contre une carte de la région.

A. Partir vers la carrière. Première à droite. Après le moulin, tourner à gauche. Troisième maison.

B. Partir vers l'est. Prendre première à gauche. Passer sur rivière, puis deuxième à droite. Château.

C. Direction Vibourg. Traverser la voie ferrée. Prendre après première à gauche. Traverser rivière. Au calvaire, prendre à droite. Deuxième maison.

D. Partir vers la forêt toute proche. Première à gauche jusqu'à la mine. Là, prendre à droite, traverser la rivière. A droite, jusqu'au Château.

E. Direction Neuville. Première à gauche, première à droite. Au carrefour suivant, tourner le dos à Neuville jusqu'au calvaire. Prendre alors la deuxième à gauche. Puis tourner vers la forêt, la traverser. A la patte d'oie, continuer en longeant la rivière. Laisser le premier pont à droite, prendre le second. Après ce pont, tourner à droite. Maison.

F. Plein nord. Première à gauche. Traverser la forêt, continuer jusqu'au château. Première à droite, deuxième maison.

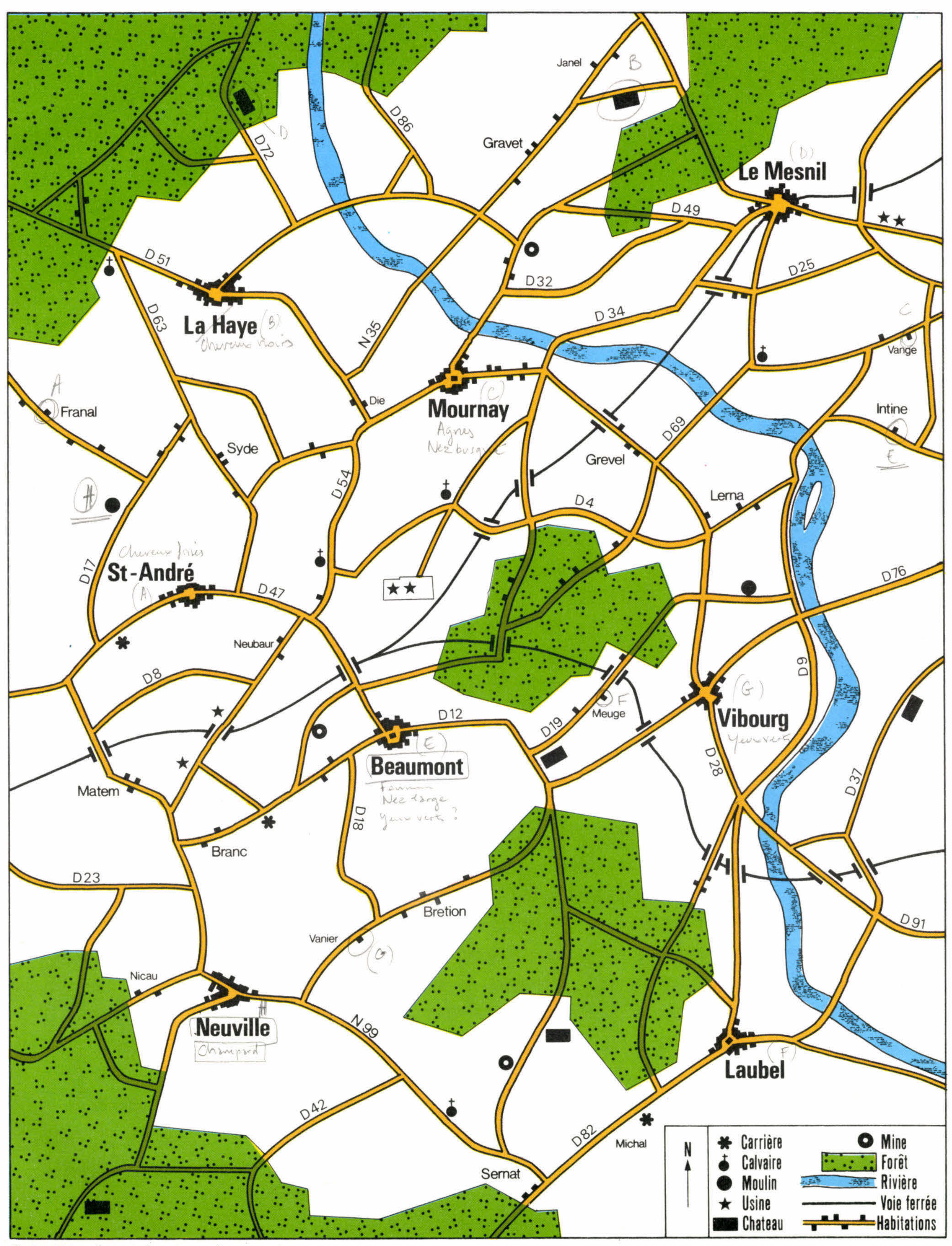
G. Direction Beaumont. Traverser voie ferrée. A gauche au premier carrefour. Prendre à droite dans la forêt. Troisième habitation à gauche. Il n'y a pas de calvaire sur cet itinéraire.

H. Partir en direction des usines proches. Tourner à gauche avant de les atteindre. Traverser voie ferrée. Deuxième à droite puis première à gauche. Moulin.

3 Pour terminer votre mission, vous devez « rendre visite » à chacun des espions, la même nuit. Pour ce faire, déterminez le chemin qui vous permettra de relier les caches de ces espions. Établissez l'ordre de passage selon vos désirs, mais attention, pour passer totalement inaperçu, vous ne devrez passer devant aucune habitation ou château (à l'exception des caches elles-mêmes, bien entendu). Les moulins sont inhabités la nuit.

Bonne chasse...

Luc Mahler



Solution dans deux mois

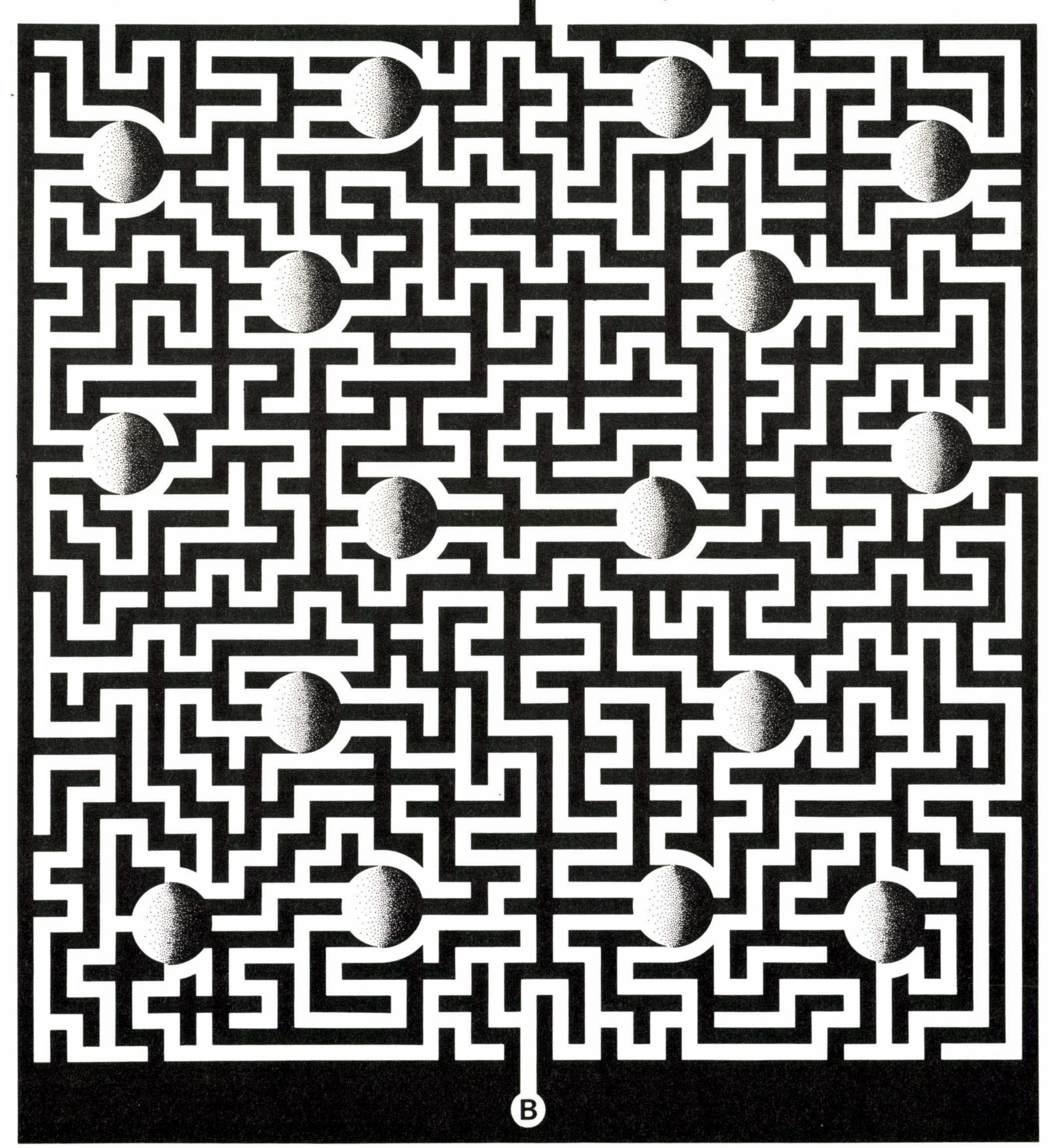
jeux & casse-tête

Solution dans deux mois.

LE JOUR ET LA NUIT

Vous débutez « de nuit » en A, c'est-à-dire en empruntant les chemins noirs, et devez aboutir « de jour » en B, sur les passages blancs. Le seul moyen de passer du noir au blanc (et vice-versa) est de traverser un cercle. Si, par exemple, venant d'un chemin noir vous aboutissez sur la partie blanche d'un cercle, c'est un cul-de-sac et vous devez faire demi-tour.

Ce labyrinthe n'a pas de limite extérieure.




SCIENCE & VIE
Leader européen de l'actualité scientifique, Science & Vie vous livre chaque mois l'information indispensable pour comprendre et préparer le monde de demain.
jeux & stratégie
N° 1 des jeux de réflexion et de la ludotique, Jeux & Stratégie vous offre plus de 150 jeux originaux dans chaque numéro et vous informe sur toute l'actualité du jeu.
SCIENCE & VIE MICRO
SVM
N° 1 de la presse informatique, SVM vous informe parfaitement et utilement pour comprendre et bien vivre la micro-informatique.
CASUS BELLI
Casus Belli est la seule revue spécialisée de Wargames et de jeux de rôle. Dans Casus Belli : des scénarios originaux, des jeux totalement inédits et bien sûr toute l'actualité des clubs.
FAITES CONFIANCE AUX REVUES LEADER.
BULLETIN D'ABONNEMENT EXCELSIOR PUBLICATIONS
• Je m'abonne pour 1 an à compter du prochain numéro à
☐ SCIENCE & VIE 12 Nos + 4 hors série 202 F (étranger 290 F)
☐ SVM 11 Numéros 160 F (étranger 250 F)
☐ JEUX & STRATÉGIE 6 Numéros 90 F (étranger 110 F)
☐ CASUS BELLI 6 Numéros 75 F (étranger 98 F)
• Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de : Excelsior Publications-BRED.
Étranger : Mandat international ou chèque compensable à Paris.
Gratuit
ABONNEMENT DÉCOUVERTE
Si vous décidez de vous abonner à deux de nos revues, nous aurons le plaisir de vous en faire découvrir une troisième en vous offrant un abonnement gratuit de trois numéros.
Il vous suffit d'indiquer ici le titre choisi ....
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Bulletin à retourner à : Excelsior Publications - 5, rue de la Baume - 75008 PARIS

WINCHESTER

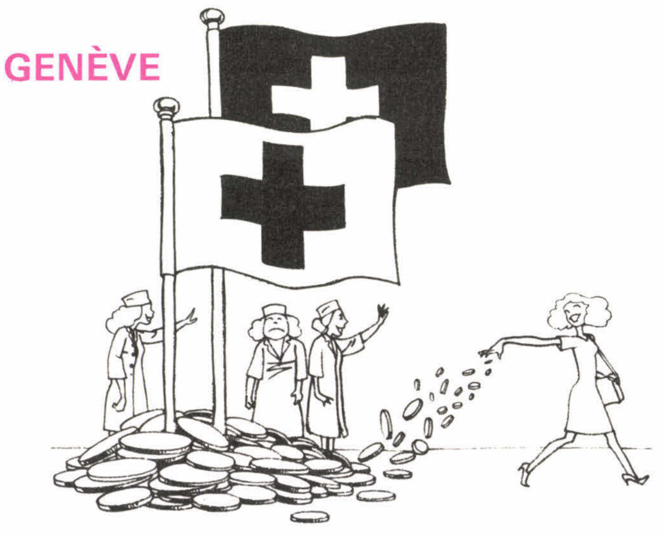
Au nouvel hôpital de Winchester, on peut lire dans le « main hall » le faire-part suivant : « Le docteur Brown et l'anesthésiste White sont heureux de vous annoncer leur mariage prochain ».
Sachant que, lorsque l'établissement fut ouvert, le fiancé avait l'âge actuel de la fiancée, et que le produit des trois âges (celui des deux fiancés et celui de l'hôpital) diminué de celui du médecin donne 1539, quand ce nouvel hôpital a-t-il été ouvert ?

BRUXELLES

Toute la famille Van der Laert a attrapé la scarlatine. On les met tous ensemble dans une salle de dix lits, à l'ancien hôpital de Bruxelles. Il y a un grand-père, une grand-mère, un beau-père, une belle-mère, une belle-fille, deux sœurs, deux filles, deux fils, un frère, deux pères et deux mères... Quel est le nombre maximal de lits encore disponibles dans leur salle ?



GENÈVE



En quittant l'hôpital de Genève, je prépare des pourboires pour l'infirmière en chef, la panseuse et la femme de ménage, utilisant ainsi les cent francs suisses que j'ai dans mon porte-monnaie, répartis en pièces de cinq francs, de un franc et de cinq centimes, soit cent pièces en tout. La panseuse aura toutes mes pièces de un franc, la femme de ménage toutes celles de cinq centimes et l'infirmière en chef toutes celles de cinq francs. J'entends ainsi montrer à celle qui aura le moins que je n'ai vraiment pas été contente de ses services. De qui s'agit-il ?

A L'HOPITAL

SAN DIEGO

Au nouvel hôpital gérontologique de San Diego, un building a été construit pour les nonagénaires. Ils sont tous repartis, au hasard des possibilités, dans des chambres à deux lits. Sur chaque porte, se trouve écrit l'âge du plus âgé des deux malades. Curieusement, on obtient ainsi vingt-cinq fois chacune des dix réponses possibles. Sauriez-vous en déduire la différence la plus probable entre le nombre de malades âgés de 90 ans et celui des malades de 99 ans?



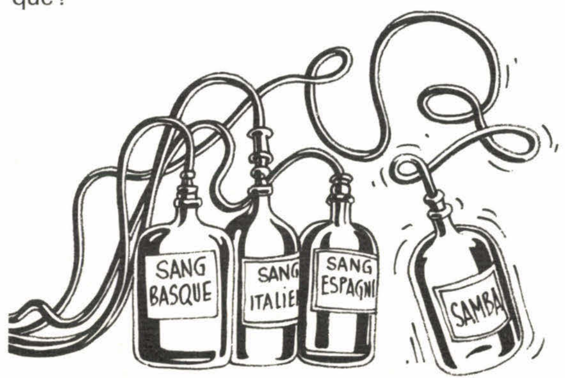
SAINTE-ANNE

Simone était frappée d'anorexie mentale tant elle avait de complexes. On l'hospitalisa à Sainte-Anne. Un premier psychiatre réussit, après un certain traitement, à lui supprimer la moitié de ses complexes plus la moitié d'un autre. Un second psychiatre réussit également à supprimer la moitié des complexes qui lui restaient plus la moitié d'un autre. Un dernier psychiatre fit de même. Il ne resta plus ainsi à Simone qu'un seul complexe avec lequel elle put sortir de l'hôpital car il ne suffisait pas à lui seul à lui couper l'appétit. Sachant que les honoraires de chaque psychiatre s'élèvent à 394 F par complexe supprimé (remboursés, heureusement, par la Sécurité sociale!), quel fut le total des honoraires payés à nos trois psychiatres pour le traitement de Simone?



BUENOS AIRES

L'hôpital fédéral de Buenos Aires compte, parmi ses pensionnaires, 4 % de malades d'origine basque, 58 % d'origine espagnole, 32 % d'origine indienne et 6 % d'origine italienne. Sachant que 3 % des Indiens ont un rhésus négatif (Rh-), ainsi que 87 % des Basques et 22 % des populations d'origine latine, quelle est la probabilité, a priori, pour qu'une éprouvette de sang de rhésus négatif provienne d'un malade d'origine basque?

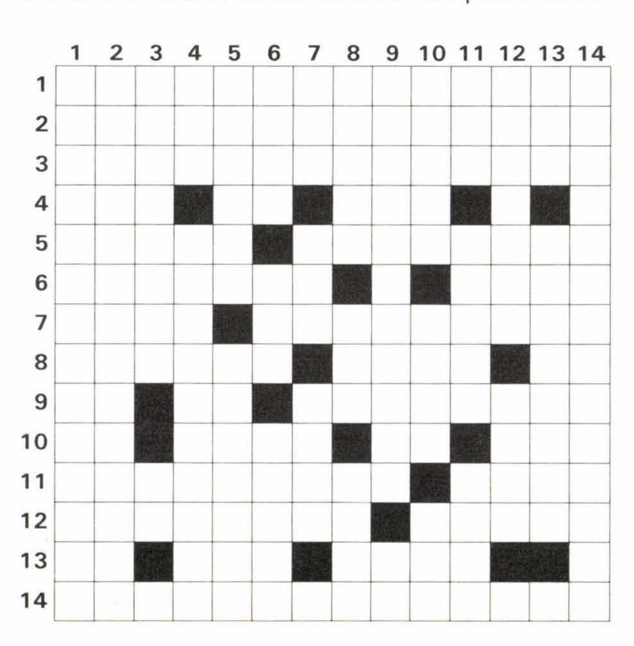


Solutions page 125

MOTS CROISÉS

Horizontalement : 1. Savoureux mangeur d'homme. – **2.** Avec cette affection, Adam est Ève, et vice-versa. – **3.** Donc, le Tout-Puissant se raconte des bobards... – **4.** Le père des rayons X commence comme ça. Cardinaux. Durandal s'est brisée dessus à l'endroit, et Roland en soufflait à l'envers. **5.** Affirmation rustique, ou franco-soviétique. Une famille de Vénitiens à la suite de Moby-Dick. – **6.** Romains. Inversé : une Lollo qui en avait de gros. – **7.** Inversé : imprévu. Optiquement, elle vous en fait voir de toutes les couleurs. – **8.** Inversé : port Allemand sur la Weser. Sujet du 3. Possessif. – **9.** Romains. Inversée, elle est Santa au Nouveau Mexique. Inversé : prenons nos jambes à notre cou. – **10.** Abréviation. Inversé : il tourna dans Scarface. Possessif. Inversé : accompagne la reinette dans la comptine. – **11.** Se voit bien lors des journées à porte ouverte. Ravissement qui n'a rien de ravissant. – **12.** Il peut passer pour beau au nord de l'Inde... Province chinoise. – **13.** Consonne doublée. Le Havre s'ouvre ainsi. Voyelles – **14.** Quand l'alcool se convertit.

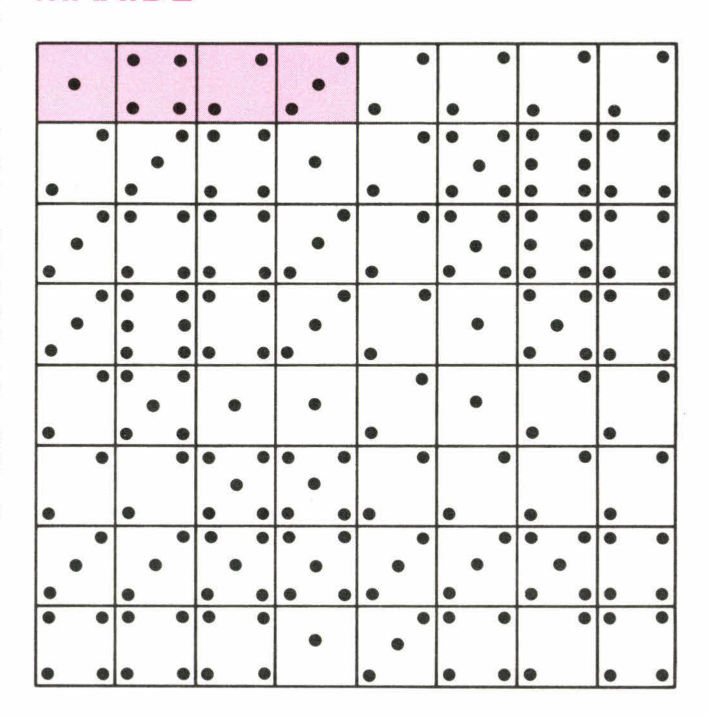
Verticalement : 1. Un métier manuel qui est un métier d'avenir. – **2.** Celui du bail n'annonce généralement rien de bon. – **3.** Lichen. Essence. – **4.** Lettres de Quimperlé. En connaît plus d'un rayon. – **5.** De bas en haut : célèbre véhicule dans le cuirassé Potemkine. Faire échouer. – **6.** Ils ont des barbes, ou peuvent être dans les barbes. De bas en haut et en épelant : fait du hachis en se baissant. Avant Pentax. – **7.** En épelant : elle mastique. An qui sema le terreur, ou bien semé dans le terroir. En épelant : elle sert Ui (Arturo). – **8.** En Bolivie, au-dessus d'Orvieto. Pour faire code, code, codette dans sa cellule... Des rois, mais bien chancelants ! – **9.** Une maladie qui prouve bien que l'homme n'est que poussière. Au sud de la Loire. – **10.** Renseigne la France, mais très peu de Français. Cache comme jadis. Cribla de sarcasmes. – **11.** Lettres de minime. Parlé par les aztèques. Prix Nobel de la paix en 1912. – **12.** Alcaloïde toxique. De bas en haut : accomplit. – **13.** Lettres de lumen. Prénom d'un grand du bel canto. – **14.** Elle vous mène inéluctablement au point mort.



Solution page 126

jeux & casse-tête

MAXIDÉ



Délimitez dans la grille les combinaisons de dés qui vous donneront le maximum de points. Chaque combinaison doit être en ligne droite (horizontalement ou verticalement) et chaque dé ne peut servir qu'une fois. Les dés, dans chaque combinaison, peuvent être dans n'importe quel ordre (par exemple : 3564 = petite série ; 36636 = full). En guise d'exemple, une première combinaison (petite série) à déjà été délimitée. Notre score maximum : 360. Qui dit mieux ?

Les points :

Paire (2 dés semblables)	5 points
Brelan (3 dés semblables)	10 points
Double paire (ex. : 3663)	15 points
Carré (4 dés semblables)	20 points
Petite série (4 dés qui se suivent)	25 points
Full (une paire + un brelan)	30 points
Grande série (5 dés qui se suivent)	35 points
Quinte (5 dés semblables)	40 points
Chaque dé non incorporé dans une combinaison	– 5 points.


CHANGEZ D'ÈRE !
ATMOS/SPECTRUM
OBJECTIF ÉLYSÉE
Objectif ÉLYSÉE
48k
ERE INFORMATIQUE
jeux & stratégie
ATMOS/SPECTRUM
Don-Juans et Dragueurs
Don-Juans et Dragueurs
48k
ERE INFORMATIQUE
jeux & stratégie
ATMOS/SPECTRUM
OPERATION BLUE MOON
Opération Blue Moon
48k
ERE INFORMATIQUE
jeux & stratégie
Au programme ce soir, chez vous : Opération Blue Moon, Objectif Élysée, Don Juans et Dragueurs ! Du jamais vu sur votre écran ! Des jeux de réflexion où il faut agir, vite et bien, des jeux de rôle et d'aventure dont vous serez la vedette, des jeux de stratégie à vous donner des sueurs froides.
Tels sont les nouveaux programmes pour micro-ordinateurs conçus par l'équipe de Jeux & Stratégie, Nº 1 français des jeux de réflexion et de ludotique, en collaboration avec Ère Informatique
Accessibles à tous, ces jeux ravageurs constituent un excellent moyen d'aborder la micro-informatique.
Ces logiciels sont compatibles Atmos-Oric-1/Spectrum.
Pour changer d'ère, prochainement sur votre écran, commandez aujourd'hui les logiciels qui feront de vous un héros !
BON DE COMMANDE
À découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratég
5, rue de la Baume, 75008 PARIS.
Nom Prénom
Adresse
Code Postal Ville
☐ OBJECTIF ELYSEE :
à 145 F l'un (Franco de port)
+ 30 F pour l'étranger
☐ OPERATION BLUE MOON :
à 145 F l'une (Franco de port)
+ 30 F pour l'étranger
☐ DON JUANS ET DRAGUEURS
à 145 F l'un (Franco de port)
+ 30 F pour l'étranger
☐ COLLECTION COMPLÈTE :
à 395 F les 3 cassettes au lieu de 435 F
(Franco de port) + 30 F pour l'étranger
Ci-joint mon règlement total de F: par chèque
l'ordre de Jeux & Stratégie.
JS 3

NOTRE JEU EN ENCART

le siège d'aliciane

Pris d'une irrépressible envie d'expansion territoriale, le puissant duc de Julive a lancé ses troupes à l'assaut de la cité d'Aliciane et du château de son voisin et rival, le comte de Dominor.

Nombre de joueurs : deux. L'un prend le camp du comte de Dominor et du bourgmestre de la ville (assiégés), l'autre celui du duc de Julive (assiégant).

But du jeu
Pour le duc de Julive :
- victoire totale s'il prend la ville et le château ;
- victoire partielle s'il ne prend que l'un ou l'autre.

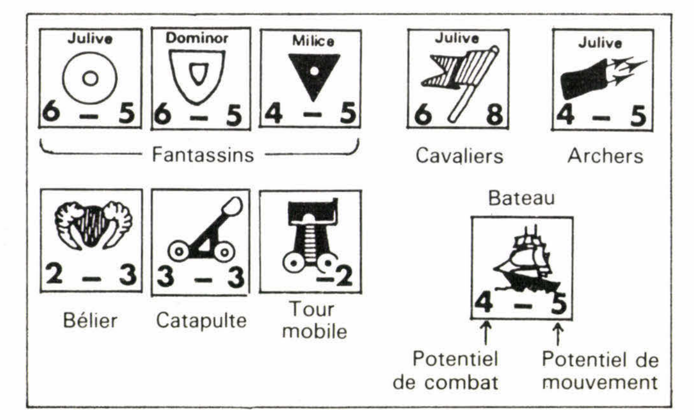
Pour le comte de Dominor :
- victoire partielle si, ni la ville, ni le château ne sont pris au bout de quinze tours de jeu.

Dans tous les cas, l'élimination du seigneur adverse provoque la victoire totale et immédiate.

Mise en place des unités sur la carte
- les troupes du duc de Julive :

elles peuvent être placées, au début, n'importe où sur la carte, à au moins quatre cases de distance des murailles de la ville et du château. Aucune, cependant, ne peut se trouver, au début, dans la forêt d'Aliciane.
- les troupes du comte de Dominor :

les troupes du comte (marquées « Dominor ») doivent occuper toutes les tours de couleur rose (fantassins et archers seulement). Les autres « Dominor » peuvent se placer où bon leur semble. Les troupes de la ville (marquées « Milice ») ne peuvent être placées que dans la ville. Les catapultes doivent être placées, pour tirer, sur les cases vides de toute habitation (en marron clair). Le comte est placé dans une des deux tours du donjon ; le bourgmestre est placé sur l'hôtel de ville.



Composition des unités
- duc de Julive (en bleu) :

le duc, un lieutenant, quinze fantassins, six cavaliers, six archers, trois bateaux, deux béliers, deux tours, quatre catapultes.
- comte de Dominor et ville d'Aliciane (en rose) :

- le comte, neuf fantassins, cinq cavaliers, deux archers ;
- milice : le bourgmestre, quatre fantassins, deux archers ;
- matériel commun : deux bateaux et deux catapultes.

Durée de la partie
La partie se joue en quinze tours qui représentent chacun une semaine. Cette partie peut s'achever auparavant si l'un des joueurs a atteint son objectif principal (victoire totale, comme la mort de l'un des seigneurs).
Au bout des quinze tours, si le duc de Julive n'a pas réussi à obtenir de victoire, Dominor gagne car Julive doit lever le siège, faute d'argent pour payer ses mercenaires.

Tour de jeu
- le duc de Julive déplace tout ou partie de ses unités (voir *Mouvement*) selon son bon vouloir ;
- le duc de Julive effectue ses combats (*Combat*) ;
- le comte de Dominor déplace tout ou partie de ses unités (*Mouvement*) ;
- le comte de Dominor effectue ses combats (*Combat*) ;
- décompte des points de vivres, puis passage au tour suivant.

Mouvement
Chaque unité dispose d'un certain potentiel de mouvement, exprimé en points (nombre de droite sur le pion). Pour entrer sur une nouvelle case, l'unité doit dépenser le nombre de points de mouvement correspondant à la nature du terrain de la case, en consultant le *tableau des terrains*. Lorsqu'une unité n'a plus assez de points de mouvement pour entrer dans une nouvelle case, elle doit s'arrêter. Son mouvement est fini pour ce tour. Il en est de même pour une unité arrivant dans une case adjacente à une unité ennemie. Cependant, une unité commençant la phase de mouvement dans une case adjacente à l'ennemi peut en sortir sans problème.
Aucune unité ne peut s'empiler sur une autre, exceptés les chefs.

Combat
Pour livrer bataille, il faut que l'unité attaquante se trouve à proximité suffisante de l'unité attaquée :
- cases adjacentes pour les fantassins et les cavaliers ;
- cases adjacentes ou une case d'intervalle pour les archers.

Plusieurs unités d'un même parti peuvent attaquer une



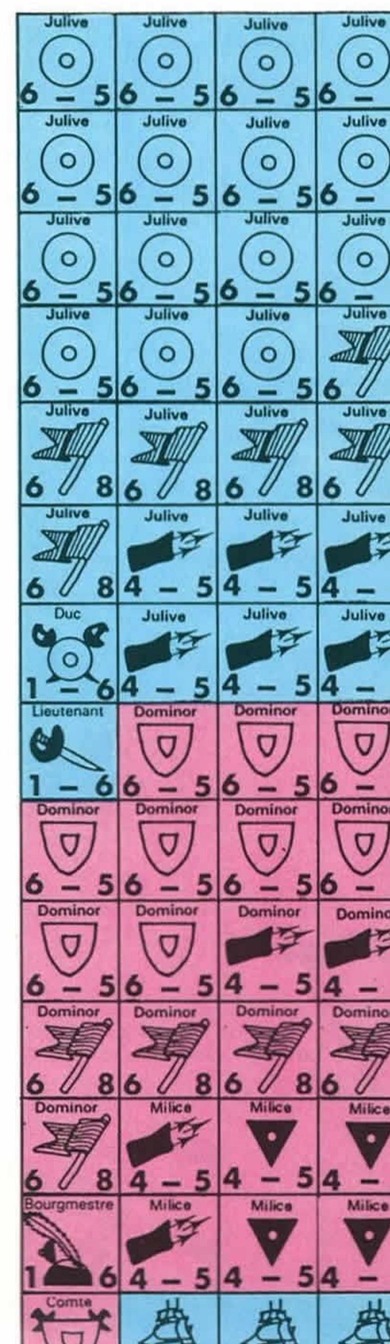
Dans chaque numéro, Jeux et Stratégie vous propose un jeu inédit à conserver. Vous pourrez ainsi vous constituer une ludothèque originale et, nous l'espérons, passionnante.

la ludothèque de j&s

le siège d'aliciane


forêt d'aliciane
DONJON
ENTREPOT
CHATEAU DE DOMINOR

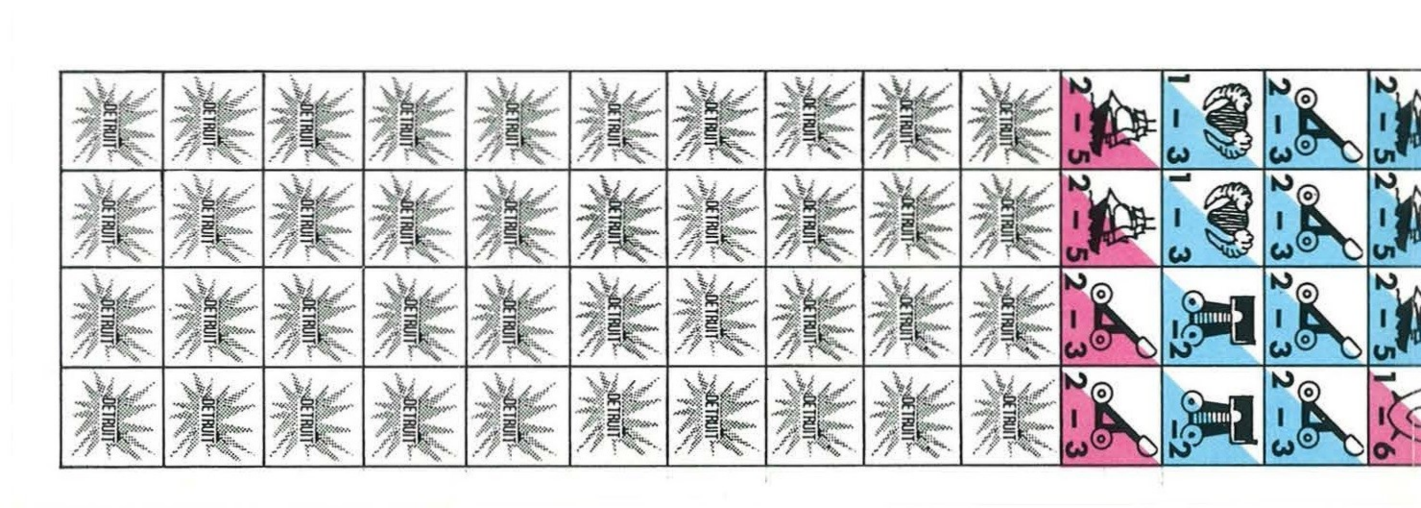
Dessin Alain Meyer



ENTREPOT

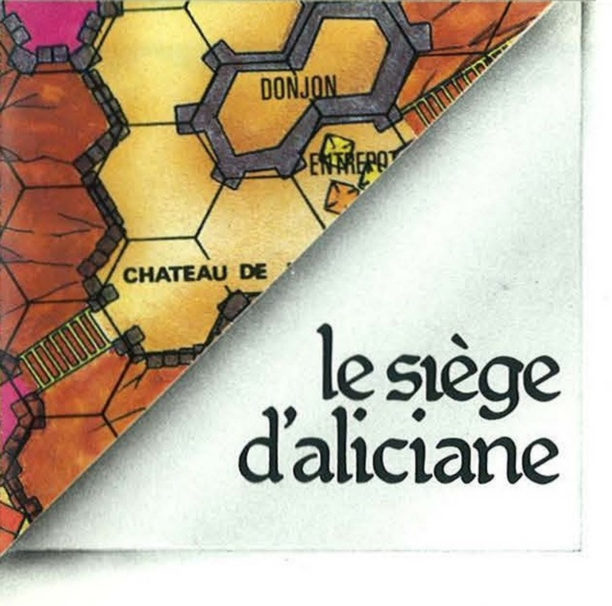
cité


d'aliciane
1 – 6
4 – 5
4 – 5
4 – 5
3 – 3
3 – 3
3 – 3
3 – 3
–2
–2
2 – 3
2 – 3
3 – 3
3 – 3
4 – 5
4 – 5
ENDOMMAGE



Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

Julive 3 – 5	Julive 3 – 5	Julive 3 – 5	Julive 3 – 5
Julive 3 – 5	Julive 3 – 5	Julive 3 – 5	Julive 3 – 5
Julive 3 – 5	Julive 3 – 5	Julive 3 – 5	Julive 3 – 5
Julive 3 8	Julive 3 – 5	Julive 3 – 5	Julive 3 – 5
Julive 3 8	Julive 3 8	Julive 3 8	Julive 3 8
Julive 2 – 5	Julive 2 – 5	Julive 2 – 5	Julive 3 8
Julive 2 – 5	Julive 2 – 5	Julive 2 – 5	Duc 1 – 6
Dominor 3 – 5	Dominor 3 – 5	Dominor 3 – 5	Lieutenant 1 – 6
Dominor 3 – 5	Dominor 3 – 5	Dominor 3 – 5	Dominor 3 – 5
Dominor 2 – 5	Dominor 2 – 5	Dominor 3 – 5	Dominor 3 – 5
Dominor 3 8	Dominor 3 8	Dominor 3 8	Dominor 3 8
Milice 2 – 5	Milice 2 – 5	Milice 2 – 5	Dominor 3 8
Milice 2 – 5	Milice 2 – 5	Milice 2 – 5	Bourgmestre 1 6
			Comte





Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

hexagone	type de terrain	points de mouvement nécessaires pour entrer sur la case	multiplicateur de défense
vert clair	plaine	1 point	× 1
marron	pente	2 points	× 1
vert foncé	forêt	4 points	× 2
rouge	route	1/2 point	× 1
marron clair	ville	2 points	× 2
bleu	rivière	1 point (franchissable seulement sur pont)	–
jaune	escalier	1 point	× 1

Lac : interdit sauf en bateau.
Pour franchir une muraille : 5 points de mouvement.
Tour rose ou donjon du château : accessible uniquement par tour mobile ou par l'intérieur de la ville ou du château.

Tableau des terrains.

dé	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
1	AR	DR	DR	DR	DM	DM	DM	DE	DE
2	AR	AR	DR	DR	DR	DM	DM	DM	DE
3	AM	AR	AR	DR	DR	DR	DM	DM	DM
4	AM	AR	AR	AR	DR	DR	DR	DM	DM
5	AE	AM	AR	AR	AR	AR	DR	DR	EX
6	AE	AM	AR	AR	AR	AR	AR	EX	EX

AR : toutes les unités engagées par l'attaquant dans ce combat reculent.
DR : toutes les unités engagées par le défenseur dans ce combat reculent.
AM : Toutes les unités engagées par l'attaquant dans ce combat sont réduites de moitié (on retourne le pion, s'il était déjà retourné, il est éliminé).
DM : idem, mais pour le défenseur.
AE : toutes les unités engagées par l'attaquant dans ce combat sont éliminées.
DE : idem, pour le défenseur.
Rapport inférieur à $^1/_4$: traîté comme $^1/_4$.
Rapport supérieur à $^6/_1$: traîté comme $^6/_1$.

Tableau des résultats des combats.

seule unité adverse, pourvu que chaque unité attaquante remplisse les conditions de proximité.
Le combat étant déclaré, on additionne les points des unités attaquantes, puis les points de la défense. On fait le rapport des points qui s'exprime en plaçant l'attaquant au numérateur et le défenseur en dénominateur. Il peut aller de 1/4 (1 contre 4) à 6/1 (6 contre 1).
L'attaquant jette alors un dé. Le résultat du jet est, avec le rapport des forces, reporté sur la table des résultats. Le croisement des deux lignes donne le résultat du combat.
En cas d'un rapport de forces fractionnaire, on arrondit en faveur du défenseur (1,5/1 devient 1/1). Une unité qui se trouve dans l'impossibilité de reculer parce qu'elle a derrière elle une fortification, une unité adverse ou une case adjacente à une unité adverse (zone de contrôle) est retirée du jeu sauf si elle est entourée d'unités amies : dans ce cas, elle pousse une de ces pièces et prend sa place.
On tiendra compte des quatre règles suivantes :
- on ne peut attaquer une unité donnée qu'une seule fois au cours de la même phase de combat ;
- une unité donnée (ou groupe d'unités) ne peut attaquer qu'une seule unité ennemie durant la même phase ;
- plusieurs unités amies peuvent s'allier pour attaquer une unité adverse, mais cette action ne constitue qu'un seul combat, comportant un seul jet de dé ;
- une unité attaquée par une ou des unités d'archers uniquement, sans contact, doit tout de même reculer ou être éliminée selon les points et le rapport des forces. L'unité d'archers ne peut pas prendre la place de l'unité vaincue.

- avance après les combats :

lorsque l'issue d'un combat oblige le défenseur à faire retraite, l'unité attaquante peut, si elle le désire, occuper la case que le défenseur abandonne (sauf pour les unités d'archers) et ceci sans tenir compte de son potentiel de mouvement, de la nature du terrain, etc. La décision d'occuper ou non la case de l'adversaire doit être annoncée immédiatement après le combat.

Les chefs

- les seigneurs : duc de Julive et comte de Dominor.

Ils permettent de doubler le potentiel de combat des unités de leur bord se trouvant sur la même case ou sur une case adjacente à la leur.
Leur élimination provoque la victoire totale immédiate de l'adversaire.

- les chefs secondaires : bourgmestre d'Aliciane, lieutenant de Julive.

Ils permettent de doubler le potentiel de combat de l'unité de leur bord qui se trouve sur leur case. Notez cependant que, pour le bourgmestre, ce n'est possible qu'avec la milice.
En aucun cas, les chefs ne doublent les points de combat des unités « matériel ».

Le matériel

- les catapultes : elles utilisent leur potentiel de combat lorsqu'elles tirent contre des troupes, ou lorsqu'elles sont attaquées par des troupes. Lorsqu'elles tirent contre du matériel (muraille, porte, bélier, catapulte, tour...) ou se font attaquer par d'autres catapultes, elles utilisent la *table de résultat contre matériel.*

Elles peuvent atteindre un objectif situé à un minimum de deux cases et à un maximum de quatre cases. Une catapulte ne peut atteindre qu'un seul objectif à la fois et par phase de combat. Trois catapultes, au maximum, peuvent viser un même objectif. Elles ne peuvet tirer si une de leurs unités se trouve au contact de l'objectif.
Si une unité adverse se trouve sur une case muraille ou porte visée, c'est la construction que la catapulte cherche à détruire d'abord et non l'unité. Idem dans le cas d'une unité sur une case habitation. Une fois l'objectif défini, l'attaquant lance le dé et se réfère

au *tableau de résultat contre matériel,* en fonction du nombre de catapultes tirant. Si le tir est dirigé contre des troupes, on se reporte à la *table des résultats* générale.

• **les tours mobiles** : conçues pour porter une unité à pied (fantassins ou archers) au niveau des murailles, leur potentiel de combat est celui de l'unité qu'elles transportent ; (elles supportent une unité et une seule).

En cas de contact avec un défenseur sur sa muraille (ou une tour rose), celui-ci ne bénéficie plus du multiplicateur défensif dû à la muraile (ou à la tour rose). On ne tient pas compte, pour l'unité de la tour, des obligations habituelles de reculer lors des combats. Quoi qu'il arrive, elle reste sur place.

• les béliers : ils ont un potentiel de combat de 2 (en cas d'attaque par des unités ennemies). Ils ne peuvent être utilisés que contre les portes, lorsqu'ils sont au contact des dites portes. Durant la phase de combat, on lance le dé et on se réfère à la *table de résultat contre matériel.*

Murailles, portes et forteresses (château et tours en rose)

• Murailles et portes : les portes seront considérées ici comme des murailles.

- les murailles non détruites doublent le potentiel de combat en défense d'unités postées derrière ces murailles et le triplent avec un chef ;
- une unité derrière une muraille attaquée de l'extérieur peut ignorer le résultat « Défenseur Repoussé » et ainsi rester sur la muraille. Elle est alors réduite de moitié ;
- une unité assiégeante de fantassins ou d'archers peut seule franchir une muraille intacte — et l'attaquer. Si cette muraille n'est pas défendue, l'unité assiégeante pourra la franchir en dépensant 5 points de mouvement (cela prend donc toute la phase de mouvement) ;
- si une unité assiégeante est sur une muraille intacte, qu'elle est attaquée par des unités assiégées puis contrainte à reculer, alors elle est éliminée (elle tombe dans le vide) sauf si une tour mobile est adossée à la muraille ;
- un cavalier ne peut attaquer ou passer que par une muraille détruite ;
- un cavalier ne peut défendre sur une muraille que réduit — volontairement — de moitié (chevaux abandonnés) ;
- une unité assiégée peut se déplacer le long des murailles sans être obligée de s'arrêter du fait d'unités ennemies adjacentes à la muraille ;
- une muraille détruite est considérée comme du terrain dégagé, et n'offre aucun multiplicateur de défense.

• château et tours roses : leurs défenses sont triplées (quadruplées si le chef est à l'intérieur).

Ils sont insensibles aux catapultes car les murs sont trop épais et ne peuvent être attaqués que par des unités placées dans les tours mobiles.

Les cavaliers ne peuvent entrer dans les tours, sauf celle servant de porte au château.

Sinon, les règles de muraille s'appliquent.

Les bateaux

Au début du tour n° 1, les bateaux de Dominor sont sur les cases marquées d'une flèche, chargés de vivres. Ce sont les seules cases qui permettent aux bateaux de sortir du jeu et de revenir, le tour suivant, chargés de 40 points de vivres. Sans vivres, un bateau peut transporter une unité.

Les « combats navals » ont lieu dans les mêmes conditions que les combats terrestres.

Un bateau endommagé voit son chargement détruit de moitié, ou l'unité embarquée réduite de moitié. Un bateau détruit perd sa cargaison ou l'unité transportée.

Dès le tour n° 4, la construction d'un nouveau bateau de Julive est achevée dans une des cases marquées d'un point. Il en apparaît dès lors un par tour (jusqu'à trois). Ils peuvent embarquer des unités.

Les vivres

Ceci vaut uniquement pour les unités assiégées. Il faut 1 point de nourriture pour une unité pendant un tour (0,5 point pour une unité diminuée pendant un tour). Les chefs et le matériel ne consomment rien. Les deux entrepôts (dans la ville et dans le château) comptent chacun au départ 100 points. Ils peuvent être détruits comme tout le « matériel »...

Le joueur assiégé notera à part les points « vivres » qu'il consomme à chaque tour, et ce qui lui reste.

A chaque arrivage de bateau, il comptabilise celui-ci avant de soustraire les points consommés.

Une unité ne pouvant être nourrie pendant un tour est réduite de moitié. S'il elle l'était déjà, elle est éliminée.

1 catapulte ou 1 bélier	2 catapultes	3 catapultes	Effet	Conséquences
1 2 3 4	1 2 3	1 2	aucun	aucun résultat
5 6	4 5	3 4	endommagé	— murailles, portes, maisons, entrepôt : on pose sur la case un pion jaune (endommagé) ; — tours, béliers, catapultes : on retourne le pion. Tout pion endommagé une deuxième fois est détruit.
	6	5 6	détruit	— murailles, portes, maisons, entrepôt : on pose un pion blanc (détruit) ; — tours, béliers, catapultes : pion retiré du jeu.

Tableau des résultats contre matériel.

Antoine Joël, adaptation de Hervé Hatt

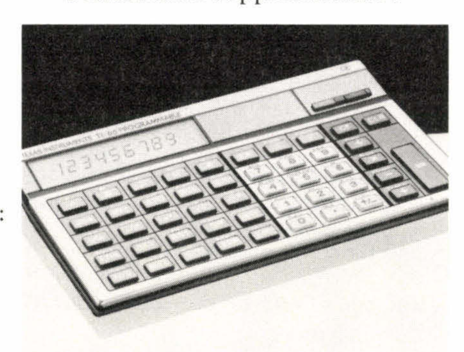
L'incroyable TI-66 programmable. Des performances exceptionnelles à un prix exceptionnel.

La calculatrice TI-66 programmable de Texas Instruments fait partie d'une classe à part. Comparée à toutes les autres, elle vous offre des performances exceptionnelles à un prix qui l'est aussi.

Elle a tout ce dont vous avez besoin pour vous donner un réel avantage et faire face aux problèmes professionnels les plus épineux ou aux études supérieures les plus poussées.

Jugez vous-même ses performances : la TI-66 programmable a toutes les fonctions nécessaires pour venir à bout des calculs répétitifs et séquentiels. Elle peut comprendre jusqu'à 512 niveaux de programme, et possède 64 mémoires de données. De plus, la TI-66 de Texas Instruments peut être connectée à l'imprimante PC 200.

Performance supplémentaire :



vous pouvez y entrer les programmes de la TI-58C (qui couvrent une très large gamme de fonctions indispensables à certaines tâches professionnelles). Vous pouvez également développer ou concevoir vos propres programmes.

Essayez la TI-66 programmable de Texas Instruments. Vous découvrirez une calculatrice remarquable qui, à prix égal, possède des qualités supérieures.

TEXAS INSTRUMENTS

COURSE-CROISIERE

Fini l'été. Voici venir les mois où la navigation est réservée aux plus endurcis. Mais les plus douillets peuvent préparer la prochaine saison en s'entraînant avec cette petite simulation. Il leur suffit de se mettre à la barre... de leur calculatrice!

• **matériel** : une calculatrice (TI 57 «classique», TI 57 LCD, 58, 58 C, 59 ou HP 33, 33 E, 34 C), du papier quadrillé (ou notre carte) et un crayon.

• **joueurs** : en solitaire ou à plusieurs, chacun ayant une calculatrice.

• **principe** : à tout moment, votre voilier est situé à l'origine d'axes de coordonnées X et Y de la courbe de la figure 1 (ou point de rebrous-

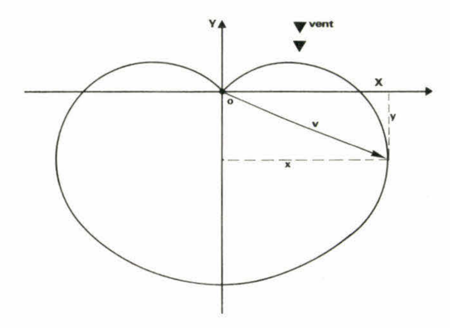


Figure 1 : *la cardioïde.* $V = 1 + \sin\alpha$; $Y = V \times \cos\alpha$; $X = Y \times \tan\alpha$.

sement d'une cardioïde pour les matheux). Le vent vient du nord, c'est-à-dire du haut de la feuille de jeu. En tant que «skipper» vous devez, de tour en tour, faire deux choix : la surface de voile (de 0 = voiles affalées à 6 = toutes voiles dehors) et l'angle du voilier par rapport au vent (une valeur se terminant par un 5 comprise entre 0 et 360, voir la figure 2). Les allures qui donnent à votre bateau le maximum de vitesse sont le *largue* (90° au vent), le *grand largue* (trois quarts arrière) et le *vent arrière.* En revanche, si vous remontez trop au vent, vous risquez d'entrer dans l'angle mort (inférieur à 45° par rapport au vent) et votre voilier n'avancera plus. Pour les calculatrices autres que la TI 57 LCD, l'inertie est prise en compte et votre voilier ne peut s'arrêter sur place.

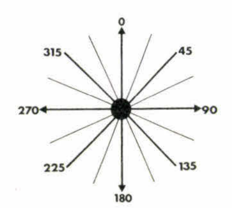


Figure 2 : *la rose des vents.*

La calculatrice affiche successivement trois valeurs numériques : un indice de vitesse, votre nouvelle position en Y par rapport à la précédente et enfin votre nouvelle position en X par rapport à la précédente. Bien que la machine affiche deux chiffres après la virgule (pour éviter qu'elle arrondisse) vous ne devez modifier la position de votre voilier que de la valeur située avant la virgule. Par exemple si elle affiche Y = −4.42, et X= 5.78 faites descendre votre voilier de quatre intersections et avancer de cinq vers la droite (voir figure 3).

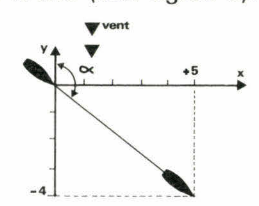


Figure 3 : *exemple de déplacement. Seules les parties entières des résultats affichés (Y = −4.42, X = 5.78) sont prises en compte pour le déplacement du voilier.*

Autre exemple : voilure 5 (tapez 5 R/S), angle 105° donne l'affichage suivant : 6.29, − 1.63 et 6.8. Déplacement : gardez − 1 pour Y et 6 pour X et déplacez votre voilier d'une case vers le bas pour les Y et de six cases vers la droite pour les X.

• **avaries** : jamais l'indice de vitesse ne doit dépasser 10. Si c'est le cas, c'est qu'une de vos voiles vient de se déchirer. Dans ce cas vous perdez un point de voilure. Si, comme c'est le cas au début du jeu, vous aviez le droit à une valeur comprise entre 0 et 6, vous n'avez dès lors plus le droit d'utiliser 6. Si vous étiez déjà à 5 (à la suite d'une première avarie) vous ne pouvez plus utiliser la valeur 5, mais seulement celles de 0 à 4.

Pour commencer à jouer, utilisez ces règles simples, faites une course en partant d'un point quelconque de la côte et faites le tour des îles (Lem par l'est, Wurm par le nord, repasser entre Tiki et Râ pour finir en coupant celle des deux lignes d'arrivée (en pointillés) que vous aurez choisie. La fragilité des voiliers actuels étant ce qu'elle est, tout contact avec un récif ou une île ruine vos chances de continuer. A deux, le premier qui franchit la ligne d'arrivée est le vainqueur; en solitaire, il faut réussir en un minimum de tours.

A l'occasion de la partie suivante — maintenant que vous avez bien en main votre matériel — ajoutez la force des courants. Ceux-ci sont indiqués, pour chaque zone, sur notre carte par des flèches. Après avoir effectué votre déplacement, déplacez à nouveau votre voilier, mais seulement d'une intersection dans le sens indiqué par la flèche de la zone où vous vous trouvez. Cela change tout et la course devient beaucoup plus tactique.

Deux autres paramètres vont finir d'achever la simulation : les sautes de vent et la présence du bâtiment adverse entre le vent et votre voilier.

• **changements d'orientation du vent** : quand la dernière valeur à l'affichage (celle des X) présente une partie décimale (après la virgule) inférieure à .20 ou supérieure à .80, le vent change d'orientation. Pour changer la valeur de l'orientation du vent dans la calculatrice, regardez d'abord dans quelle mémoire vous avez rangé la valeur 90 au tout début du jeu (sur la LCD, c'est la mémoire 2, sur les autres, la mémoire 5). La valeur 90 signifie «vent

du nord ». Si la valeur à repérer est inférieure à .20, retranchez 10 de la valeur d'orientation du vent (par exemple 80 STO 2) si la valeur décimale est supérieure à .80, ajoutez 10 et tapez 100 STO 2 (ou 100 STO 5) avant le tour suivant. Un RCL 2 ou RCL 5 vous donnera à tout moment la valeur d'orientation du vent, vous pourrez ainsi y ajouter ou retrancher 10 sans difficulté.
Continuez de naviguer en utilisant les angles de la rose des vent (de 0 à 360°).

• **position de l'adversaire** : si votre voilier est sur une intersection voisine de celle de votre adversaire (il y en a huit) *et* que votre voilier est plus en amont au vent que l'autre, vous lui faites perdre 2 points de voilure (s'il pouvait en utiliser 6, il ne pourra plus — au maximum — qu'en utiliser 4). Votre voilier coupe le vent de celui de votre adversaire. C'est l'un des principes cardinaux de la régate. Précisons en outre que les deux voiliers ne peuvent se trouver sur la même intersection.

• **résumé du tour de jeu** :

1. tapez la valeur de la voilure désirée (− 2 si l'adversaire vous coupe le vent) ;

2. tapez l'angle choisi ;

3. vérifiez que vous ne perdez pas de point de voilure au premier affichage ;

4. déplacez votre voilier en X et en Y ;

5. déplacez-le d'une intersection supplémentaire dans le sens du courant dominant de la zone où il se trouve.



PROGRAMME POUR TI 57

00	81	R/S
01	32 4	STO 4
02	81	R/S
03	32 0	STO 0
04	33 0	RCL 0
05	65	–
06	33 5	RCL 5
07	85	=
08	28	2nd sin
09	75	+
10	01	1
11	85	=
12	55	×
13	33 4	RCL 4
14	85	=
15	75	+
16	33 3	RCL 3
17	85	=
18	32 1	STO 1
19	36	2nd Pause
20	33 1	RCL 1
21	45	÷
22	04	4
23	85	=
24	32 3	STO 3
25	33 0	RCL 0
26	29	2nd cos
27	55	×
28	33 1	RCL 1
29	85	=
30	36	2nd Pause
31	32 2	STO 2
32	33 0	RCL 0
33	20	2nd tan
34	55	×
35	33 2	RCL 2
36	85	=
37	36	2nd Pause
38	71	RST

Mode opératoire pour TI 57

1. ON, LRN (passage en mode programmation) ;
2. taper les instructions de la colonne de droite du listing (R/S, STO 4, R/S, STO 0, etc), puis LRN à nouveau ;
3. RST, 90 STO 5, 2nd Fix 2 ;
4. taper la valeur correspondant à la surface de voile désirée : pas de voile = 0 ; toutes voiles = 6, puis R/S (après un RST, il faut taper deux fois R/S) ;
5. taper une valeur d'angle par rapport au vent (voir texte) puis R/S ;
6. le programme répond en affichant successivement :
- un indicateur de vitesse (s'il est supérieur à 10, voir « avarie »),
- la nouvelle position en Y,
- la nouvelle position en X ;

7. déplacer votre voilier d'un nombre de points correspondant aux parties entières de X et de Y ;
8. si vous faites intervenir les sautes de vent : RCL 3 (voir texte) puis modification de STO 5 ;
9. reprendre au point 4 pour le tour suivant ;
10. pour une nouvelle partie, faire INV 2nd C.t, puis aller en 3.

Adaptation du programme TI 57 pour les TI 58, 58 C, et 59

- tous les numéros de mémoire doivent être précédés d'un zéro par exemple STO 4 devient STO 04, RCL 0 devient RCL 00.

PROGRAMME POUR TI 57 LCD

00	13	R/S
01	61.01	STO 1
02	13	R/S
03	61.00	STO 0
04	71.00	RCL 0
05	75	–
06	71.02	RCL 2
07	95	=
08	42	sin
09	85	+
10	01	1
11	95	=
12	65	×
13	71.01	RCL 1
14	95	=
15	96	2nd Pause
16	61.01	STO 1
17	71.00	RCL 0
18	43	cos
19	65	×
20	71.01	RCL 1
21	95	=
22	96	2nd Pause
23	61.01	STO 1
24	71.00	RCL 0
25	44	tan
26	65	×
27	71.01	RCL 1
28	95	=
29	96	2nd Pause
30	21	RST

Mode opératoire pour TI 57 LCD

1. ON/C, 2nd part 3 (affichage 32.3, 32 pas et 3 mémoires), LRN, INV 2nd CP (effacer un ancien programme) ;
2. taper les instructions (colonne de droite du listing : R/S, STO 1, R/S, etc), puis LRN, RST ;
3. taper 90 STO 2, 2nd Fix 2 ;
4. taper la valeur correspondant à la voilure (1 à 6) puis R/S (parfois, il faut appuyer deux fois sur R/S, notamment après un RST) ;
5. taper la valeur de l'angle du voilier par rapport au vent, valeur devant nécessairement se terminer par 5 (exemple : 45, 95, 235) ;
6. le programme affiche successivement un indicateur de vitesse, la valeur du déplacement en Y et la valeur du déplacement en X ;
7. pour le tour suivant, reprendre au point 4 ;
8. pour une nouvelle partie, faire INV 2nd CM, puis reprendre au point 3.

PROGRAMME POUR HP 34 C

001	23 4	STO 4
002	74	R/S
003	23 0	STO 0
004	24 0	RCL 0
005	24 5	RCL 5
006	41	–
007	14 7	f SIN
008	1	1
009	51	+
010	24 4	RCL 4
011	61	×
012	24 3	RCL 3
013	51	+
014	23 1	STO 1
015	25 74	h PSE
016	24 1	RCL 1
017	4	4
018	71	÷
019	23 3	STO 3
020	24 0	RCL 0
021	14 8	f COS
022	24 1	RCL 1
023	61	×
024	25 74	h PSE
025	23 2	STO 2
026	24 0	RCL 0
027	14 9	f TAN
028	24 2	RCL 2
029	61	×
030	25 74	h PSE
031	25 12	h RTN

Mode opératoire pour HP 34 C

1. ON, placer le curseur de droite sur PRGM (mode programme), puis faire f CLEAR PRGM (effacer un ancien programme) ;

2. taper la colonne de droite du listing (STO 4, R/S, STO 0, etc) puis placer le curseur en position RUN ;

3. taper 90 STO 5, f FIX 2 et h RTN ;

4. taper la valeur (de 1 à 6) correspondant à la voilure utilisée, puis R/S ;

5. taper la valeur de l'angle du voilier par rapport au vent, valeur se terminant par un 5 (par exemple 125, 45, 355, etc.), puis R/S ;

6. le programme affiche un indicateur de vitesse, puis la valeur de la nouvelle position en Y puis en X ;

7. pour le tour suivant, reprendre au point 4 ;

8. pour une nouvelle partie, faire f REG, puis reprendre au point 3.

Adaptation du programme HP 34 C pour HP 33 E

- remplacer les h PSE par f PAUSE et h RTN par g RTN. Aucune autre modification n'est à apporter. Suivre le mode opératoire destiné à la 34 C.

Michel Brassinne

L'ULTIME EPREUVE 1er jeu de rôle

L'ULTIME EPREUVE avec les CHRONIQUES DE LINAIS et les scénarios disponibles devient le jeu de rôle le plus complet actuellement disponible en langue française. Le système de l'ULTIME EPREUVE a été développé autour de deux axes fondamentaux : les débutants et les passionnés. Deux idées antagonistes enfin conciliées grâce au système modulaire de l'ULTIME EPREUVE et des CHRONIQUES DE LINAIS.



L'ULTIME EPREUVE (règles de base). Avec ses 38 pages de règles illustrées, ses feuilles de personnage et son mini-scénario "LE CHATEAU DE BALROGA", L'ULTIME EPREUVE s'adresse en priorité au débutant désireux de s'initier très rapidement et à peu de frais au jeu de rôle. Grâce à ses règles courtes et complètes décrivant clairement les mécanismes de jeu propre au jeu de rôle, L'ULTIME EPREUVE est l'outil idéal d'une initiation fructueuse.
Quatre scénarios : "LE LABYRINTHE MAGIQUE, LE PALAIS DU TEMPS, LE DOAINE D'ORSA, L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR" réunis en deux modules viennent soutenir le meneur de jeu novice. Ces scénarios sont en supplément.

LES CHRONIQUES DE LINAIS (règles additionnelles). Avec ses 100 pages de règles additionnelles illustrées, LES CHRONIQUES DE LINAIS sont le complément indispensable à tout joueur d'ULTIME EPREUVE qui désire approfondir et parfaire le monde dans lequel évoluent ses aventuriers.
LES CHRONIQUES DE LINAIS (règles additionnelles) sont fournies avec un scénario "LES GRIFFES D'IRA", six feuilles signalitiques de peuple et les nouvelles feuilles de personnage. Il est nécessaire de déjà posséder L'ULTIME EPREUVE (règles de base) pour pouvoir utiliser LES CHRONIQUES DE LINAIS.

LES CHRONIQUES DE LINAIS (version luxe), offrent, à tout joueur débutant ou passionné, en un seul volume tout ce qui est nécessaire pour jouer à l'ULTIME EPREUVE. Sont regroupés les règles de base avec ses feuilles de personnage et le mini-scénario, les règles additionnelles avec les feuilles signalitiques de peuple, les nouvelles feuilles de personnage, le scénario, PLUS un POSTER GEANT du continent de LINAIS.

QUATRE SCENARIOS utilisables aussi bien en règles de base qu'en règles additionnelles complètent l'ensemble : LE CHEMIN DES ERMITES et LE PERIPLE INTERIEUR (disponibles). LES 7 MORTS FROIDES ET LA TOUR DE GLACE (fin 84). D'autres scénarios paraitront.



LISTE REVENDEURS

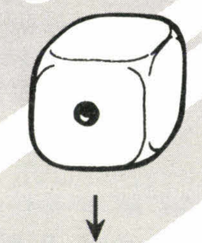
■ **ALBI** — ECHEC ET MAT, 5 bis, rue des Foissants (63) 38.14.01 ■ **AMIENS** — MINICRY, 12 rue Flatters (22) 92.38.79 ■ **ANNECY** — NEURONES, L'Emeraude du Lac, rue de la Préfecture (50) 51.58.70 ■ **AIX** — LIBRAIRIE DES TANNEURS, 26, rue des Tanneurs (42) 26.12.07 ■ **BESANÇON** — LIBRAIRIE CAMPONOVO, 50, Grand-Rue (81) 81.32.01 ■ **BORDEAUX** — PRESTABLE-CHEVILLOTTE, 24, rue Vital-Carles (56) 44.22.43 ■ **BORDEAUX** — JOCKER D'AS, 7, rue Maucoudinat (56) 52.33.46 ■ **BOURGES** — MERCREDI, 22, d'Auron (48) 24.90.90 ■ **BREST** — A LA TOUR D'AUVERGNE, 26, rue de Lyon (98) 44.28.69 ■ **CAEN** — LE PION, 151, rue St-Pierre (31) 85.17.77 ■ **CARCASSONNE** — COLEGRAM, 72, rue Aimé-Ramon (68) 47.16.83 ■ **EVREUX** — LE CERF-VOLANT, 3 bis rue du Docteur-Oursel (32) 39.62.82 ■ **GRENOBLE** — LE DAMIER, 25 bis cours Berriat (76) 87.93.81 ■ **LA ROCHE-SUR-YON** — AMBIANCE, Centre Commercial Les Halles, rue de la Poissonnerie (51) 37.08.02 ■ **LILLE** — MINICRY, 43, rue d'Amiens ■ **LORIENT** — LOISIRS 2000, 25, rue des Fontaines (97) 64.36.22 ■ **LYON** — A VOUS DE JOUER, 30, cours de la liberté (7) 860.88.49 ■ **MARSEILLE** — VALET DE CARREAU, 6, rue Jeune Anarchasis (91) 54.02.14 ■ **MENDE** — TEMPS LIBRES, 2, rue du Soubeyran (66) 65.04.24 ■ **METZ** — TOP JOYS, 1, avenue Ney (8) 775.10.95 ■ **METZ** — EXCALIBUR, rue du Pont-des-Morts (8) 733.19.51 ■ **MONTPELLIER** — LE CERF BLANC, 2, rue Crestien (67) 66.28.95 ■ **MONTPELLIER** — POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie (67) 60.57.70 ■ **NANTES** — MULTILUD, 14, rue J.-J. Rousseau (40) 73.00.25. ■ **NICE** — CONTESSO, 41/ rue Gioffredo (93) 85.43.10 ■ **POITIERS** — DETENTE ET LOISIRS, 158, Grande-Rue (49) 88.00.76 ■ **REIMS** — PASS'TEMPS, galerie de l'Etape, 26, rue de l'Etape (26) 40.34.13 ■ **RENNES** — PASS'TEMPS, Centre Commercial Trois-Soleils, 17, rue d'Isly ■ **ROUEN** — ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon (35) 71.04.72 ■ **TOULON** — LE MANILLON, rue Pierre-Corneille (94) 62.14.45 ■ **TOULON** — AU VIEUX GRENADIER, 12, rue Leblond St-Hilaire (94) 62.43.20 ■ **TOULOUSE** — RELAIS DESCARTES, passage St-Jérôme, 14-16, rue Fonvielle (61) 23.73.88 ■ **TOULOUSE** — ART ET JEUX, 1, rue Maurice-Fonvielle (61) 23.36.28 ■ **TOUR** — POKER D'AS, 6, place de la Résistance (47) 66.60.36 ■ **TROYES** — PASS'TEMPS, 38, rue Champeaux (25) 73.22.07 ■ **St-NAZAIRE** — MULTILUD, 16, rue de la Paix (40) 22.58.64 ■ **STRASBOURG** — PHILIBERT, 12, rue de la Grange (88) 32.65.35.

■ **PARIS ET REGION PARISIENNE**

■ **PARIS** — TEMPS LIBRE, 24, rue de Sévigné ■ **PARIS** — LUDUS, 120 bis, bd Montparnasse (1) 322.82.50 ■ **LIBRAIRIE St-GERMAIN, 140, bd St-Germain (1) 326.99.24** ■ **PARIS** — JEUX THEMES, 92, rue Monceau (1) 522.50.29 ■ **PARIS** — LA SOURCE DES INVENTIONS, 60, bd de Strasbourg (1) 607.26.45 ■ **ENGHIEN-LES-BAINS** — INTERJEUX, 12, résidence du Lac (face Casino) (3) 412.79.30 ■ **ORGEVAL** — LE CERCLE, ART DE VIVRE (3) 975.78.00 ■ **VELIZY** — GAME'S, Centre Commercial Vélizy 2 ()3) 465.18.81

■ **BELGIQUE** — CODACO, 1072 Chaussée de Ninove 1080 Bruxelles.

questions de logique



CRYPTODATATION

par J.-C. B.

NOTICE

1. Vous êtes l'agent secret X-57 de la patrouille du temps. Le non-être X-00 vous a désigné pour aller retrouver l'agent X-75, dont la machine à voyager dans le temps est tombée en panne, le 28 janvier d'une année indéterminée.
2. Quatre énigmes successives, ou davantage, vont vous permettre de déterminer les quatre chiffres de cette date.
3. Toutes les inscriptions en écriture droite sont vraies. Le texte des énigmes est en italique. Dans chaque énigme, toutes les affirmations sont vraies, sauf une qui est fausse.
4. Prenez un dé ordinaire à six faces et jetez-le jusqu'à ce que vous tiriez 1, 2, 3, ou 4, et rendez-vous à l'énigme correspondante.
5. Vous ferez dans l'ordre croissant les quatre énigmes ayant le même chiffre des unités (par exemple, 2, 12, 22 et 32).
Toutefois, à la fin de la troisième énigme, vous serez peut-être ramené à l'une des quatre énigmes 1, 2, 3 ou 4. Dans ce cas, vous ne tiendrez plus compte des résultats précédemment obtenus et vous ferez à nouveau dans l'ordre croissant les quatre énigmes ayant le même chiffre des unités.
6. On conviendra que :
- les solutions des énigmes ne peuvent être égales, ni à 0, ni à 1 ;
- un multiple de n peut être égal à n ;
- pour les énigmes 21 à 24, lorsque l'on parle de somme ou de différence de carrés ou de cubes, aucun de ces carrés ou cubes n'est nul.

ÉNIGME 1

1. *Le premier chiffre de la date est pair.*
2. *C'est un diviseur de 105.*
3. *Il est inférieur à 4.*
4. *9 a un rapport avec ce chiffre.*



ÉNIGME 11

1. *Le deuxième chiffre de la date est pair.*
2. *C'est un multiple de 3.*
3. *Il est inférieur à 4.*
4. *Ce chiffre a un rapport avec 11.*



ÉNIGME 21

1. *Le troisième chiffre de la date est la somme de deux carrés.*
2. *C'est la somme de deux cubes.*
3. *C'est la différence entre un cube et un carré.*
4. *C'est la somme d'un cube et d'un carré.*
Si la somme des trois premiers chiffres de la date est égale à 7, allez à l'énigme 31. Sinon, allez à l'énigme 4.



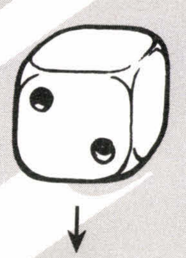
POUR VOUS AIDER DANS LES ÉNIGMES 1 à 14

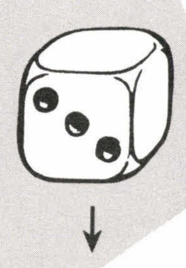
Lorsqu'on dit que tel nombre a un « rapport » avec le chiffre cherché, ce « rapport » est le même pour les énigmes 1, 2, 3, 4 et le même (mais différent du précédent) pour les énigmes 11, 12, 13, 14.

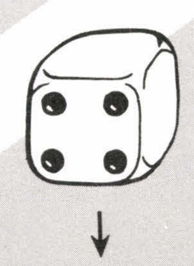
ÉNIGME 31

1. *Le quatrième chiffre de la date est un diviseur de 105.*
2. *C'est un diviseur de 28.*
3. *C'est un diviseur de 45.*
4. *C'est un diviseur de 12.*
Vous avez les quatre chiffres de votre date. Tournez la page et menez votre enquête dans le futur.

Solution
page 127







ÉNIGME 2

1. *Le premier chiffre de la date est impair.*
2. *C'est un diviseur de 20.*
3. *Il est compris entre 5 et 9.*
4. *49 a un rapport avec ce chiffre.*



ÉNIGME 12

1. *Le deuxième chiffre de la date est impair.*
2. *C'est un mutliple de 4.*
3. *Il est compris entre 2 et 6.*
4. *Ce chiffre a un rapport avec 122.*



ÉNIGME 22

1. *Le troisième chiffre de la date est la somme des deux carrés.*
2. *C'est la somme de quatre carrés.*
3. *C'est la différence de deux carrés.*
4. *C'est la somme d'un cube et d'un carré.*
Si la somme des trois premiers chiffres de la date est égale à 17, allez à l'énigme 1. Sinon, allez à l'énigme 32.

ÉNIGME 32

1. *Le quatrième chiffre de la date est un diviseur de 24.*
2. *C'est un diviseur de 28.*
3. *C'est un diviseur de 35.*
4. *C'est un diviseur de 30.*
Vous avez les quatre chiffres de votre date. Tournez la page et menez votre enquête dans le futur.

ÉNIGME 3

1. *Le premier chiffre de la date est impair.*
2. *C'est un diviseur de 16.*
3. *Il est compris entre 2 et 6.*
4. *25 a un rapport avec ce chiffre.*



ÉNIGME 13

1. *Le deuxième chiffre de la date est impair.*
2. *C'est un multiple de 3.*
3. *Il est compris entre 5 et 9.*
4. *Ce chiffre a un rapport avec 43.*



ÉNIGME 23

1. *Le troisième chiffre de la date est la somme de trois carrés.*
2. *C'est un carré.*
3. *C'est la somme d'un cube et d'un carré.*
4. *C'est la différence de deux carrés.*
Si la somme des trois premiers chiffres de la date est égale à 21, allez à l'énigme 2. Sinon, allez à l'énigme 33.

ÉNIGME 33

1. *Le quatrième chiffre de la date est un diviseur de 24.*
2. *C'est un diviseur de 35.*
3. *C'est un multiple de 4.*
4. *Il est compris entre 3 et 8.*
Vous avez les quatre chiffres de votre date. Tournez la page et menez votre enquête dans le futur.

ÉNIGME 4

1. *Le premier chiffre de la date est pair.*
2. *C'est un diviseur de 60.*
3. *Il est supérieur à 6.*
4. *36 a un rapport avec ce chiffre.*



ÉNIGME 14

1. *Le deuxième chiffre de la date est pair.*
2. *C'est un multiple de 4.*
3. *Il est compris entre 4 et 8.*
4. *Ce chiffre a un rapport avec 17.*



ÉNIGME 24

1. *Le troisième chiffre de la date est la somme de deux cubes.*
2. *C'est la somme de quatre carrés.*
3. *C'est un carré.*
4. *C'est la différence entre un cube et un carré.*
Si la somme des trois premiers chiffres de la date est égale à 18, allez à l'énigme 3. Sinon, allez à l'énigme 34.

ÉNIGME 34

1. *Le quatrième chiffre de la date est un diviseur de 60.*
2. *C'est un diviseur de 105.*
3. *C'est la somme de deux carrés.*
4. *Il est supérieur à 5.*
Vous avez les quatre chiffres de votre date. Tournez la page et menez votre enquête dans le futur.

questions de logique

par J-C B.

ENQUÊTE DANS LE FUTUR

Saurez-vous vous procurer la fameuse boussole spatiale extra-terrestre qui vous permettra de retrouver votre compagnon malgré les embûches ?

Une ville à l'horizon. Curieuse ville, curieux bâtiments, curieux futur. Les Terriens du futur sont divisés en deux catégories :
• les Véridiques, qui disent toujours la vérité ;
• les Menteurs, qui mentent toujours.
Si vous êtes au quatrième millénaire, rendez-vous à l'Edifice cylindrique. Sinon, allez directement au Bureau des renseignements.
Si vous n'êtes pas au quatrième millénaire, mais si la somme des chiffres de la date que vous avez trouvée est égale à 10, relisez ce qui précède.

1 L'EDIFICE CYLINDRIQUE

Vous êtes au centre de la ville, perplexe, devant un édifice cylindrique gigantesque, sans ouvertures. Deux individus en péplum sont en conversation. Vous les abordez. Ils vous disent :
A : Nous sommes deux Véridiques.
B : Au moins l'un d'entre nous est un Menteur.
A : Ne cherchez pas le Grand Maître.
B : L'affirmation précédente est fausse.
S'il faut chercher le Grand Maître, eh bien, cherchez-le ! Sinon, allez au Bureau des renseignements.

2 LE GRAND MAÎTRE

Il vous a fallu deux jours pour trouver le Grand Maître. Trois personnages, chauves, tout petits, sont mollement étendus sur des coussins au centre d'une pièce aux formes bizarres. Au moins l'un des trois personnages est un Véridique. Ils vous disent :
A : B est un Véridique et C un Menteur.
B : A est un Menteur et C un Véridique.



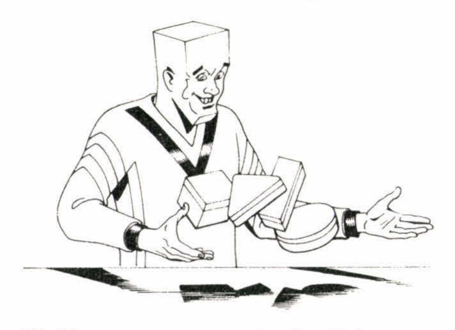
C : Je suis le Grand Maître.
Si C est le Grand Maître, allez au Bureau des renseignements.
Sinon, retournez à l'Edifice cylindrique.

3 LE BUREAU DES RENSEIGNEMENTS

Les fonctionnaires du Bureau des renseignements sont perchés sur des sortes de balançoires. Ils sont au nombre de cinq, quatre Véridiques et un Menteur. A, B et C sont en habit vert et D et E en habit rouge. Ils vous disent :
A : Je ne pourrai pas vous renseigner.
B : Je ne pourrai pas vous renseigner.
C : Je ne pourrai pas vous renseigner.
D : Celui qui pourra vous renseigner porte un habit vert.
Si c'est le Grand Maître qui vous a envoyé au Bureau des renseignements, E ajoute :
E : Je pourrai vous renseigner.
Sinon, il ajoute :
E : D pourra vous renseigner.
Qui pourra vous renseigner? Mais de doute façon, partez à la recherche d'un mystérieux parchemin.

4 LE PARCHEMIN

Il vous fallu plusieurs heures de difficiles négociations avec le fonctionnaire du Bureau des renseignements pour apprendre qu'un mystérieux parchemin comportait des indications pouvant vous aider à retrouver l'agent X - 75, et deux jours de recherche pour trouver l'Homme aux boîtes, qui est un Menteur. Il vous présente quatre boîtes de formes différentes, et qui contiennent :
• une, le parchemin que vous convoitez ;
• une autre, une amulette ;
• une troisième, un parchemin et un talisman ;
• la dernière, une amulette et un talisman.
Bien entendu, les boîtes sont fermées et vous ne savez pas où se trouve votre parchemin. L'Homme aux boîtes vous dit :
1. La boîte carrée ne contient pas de talisman.
2. La boîte ronde ne contient pas d'amulette.
3. La boîte rectangulaire contient un talisman.
4. La boîte triangulaire contient une amulette.
Si D vous a renseigné, l'Homme aux boîtes ajoute que la boîte triangulaire contient un seul objet.



Si E vous a renseigné, l'Homme aux boîtes ajoute que la boîte ronde contient un seul objet.
Où se trouve le parchemin ?

5 LE CHORALON

Le parchemin vous a indiqué qu'un musicien pourrait vous aider. Ce musicien fait partie d'un orchestre composé de cinq femmes, Any, Béa, Créol, Diania et Hélir, et de

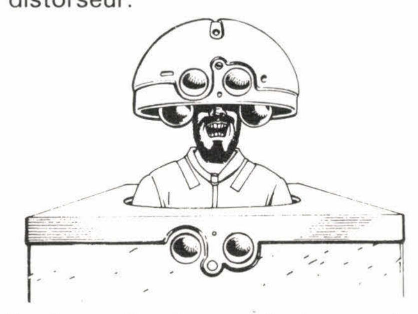


cinq hommes, Ando, Berd, Cris, Den et Ed. Chaque musicien ou musicienne joue indifféremment de cinq instruments : un mastocorde, un bassonet, un choralon, un miarium et un lépiphuge. Les dix musiciens possèdent vingt-cinq instruments, dont cinq de chaque sorte. Chaque instrument a été acheté en co-propriété par un homme et une femme. Ainsi, chaque homme est co-propriétaire de cinq instruments différents avec chacune des cinq femmes. Et chaque femme est co-propriétaire de cinq instruments différents avec chacun des cinq hommes. L'un des musiciens, un Véridique, vous donne les indications suivantes :
1. Any et Den sont co-propriétaires d'un mastocorde.
2. Béa et Cris sont co-propriétaires d'un miarium.
3. Créol et Berd sont co-propriétaires d'un mastocorde.
4. Diania et Ando sont co-propriétaires d'un miarium.
5. Any et Berd sont co-propriétaires d'un choralon.
6. Le musicien qui pourra vous aider à poursuivre votre enquête est co-propriétaire d'un choralon avec Hélir.
Si le parchemin était dans la boîte triangulaire, le musicien ajoute que Béa et Ando sont co-propriétaires d'un lépiphuge.
Si le parchemin était dans la boîte rectangulaire, le musicien ajoute que Diania et Cris sont co-propriétaires d'un lépiphuge.
Qui pourra vous aider à poursuivre votre enquête ?

6 ANALYSEURS - SYNTHÉTISEURS

Le musicien vous a dit que, à son époque, il existait des appareils analysant la pensée humaine. Il serait plus commode pour vous de disposer d'un tel appareil que de converser avec ces gens dont on ne sait jamais s'ils disent la vérité. Vous avez trouvé un vieux savant, un Véridique, qui possède cinq appareils, un détecteur, un diffuseur, un déphaseur, un distorseur et un dispenseur.
Chaque appareil analyse l'une des cinq choses suivantes et en synthétise une autre :
- la pensée humaine
- les neutrinos
- le champ magnétique
- les ondes gravitationnelles
- les failles de l'espace-temps.

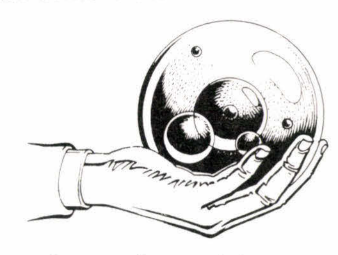
Et chacune de ces cinq choses est analysée par un seul appareil et synthétisée par un autre.
Le vieux savant vous dit :
1. Le détecteur analyse les neutrinos et synthétise les ondes.
2. Le diffuseur synthétise les failles.
3. Le distorseur synthétise les neutrinos.
4. Le dispenseur analyse le champ magnétique et synthétise la pensée humaine.
Si le musicien qui vous a aidé était Ando, le vieux savant ajoute que l'analyseur d'ondes est le synthétiseur de ce qui est analysé par le déphaseur.
Si le musicien qui vous a aidé était Cris, le vieux savant ajoute que l'analyseur d'ondes est le synthétiseur de ce qui est analysé par le distorseur.



Quel est l'analyseur de la pensée humaine ?

7 LA BOUSSOLE EXTRA-TERRESTRE

Le vieux savant a accepté de vous prêter son appareil. Qu'on vous mente ou non, votre enquête avance à grands pas. Vous savez qu'il existe un appareil d'origine extra-terrestre, équivalant à notre boussole spatiale, qui vous permettra de détecter la machine à voyager dans le temps de l'agent X - 75.
Pour trouver cet appareil, une dernière épreuve vous attend. Six appareils de fabrication terrestre sont entreposés dans quatre musées différents :
- un photomètre à nodules
- un sextant stellaire



- une boussole spatiale
- un microscope neutronique
- un héliographe lenticulaire
- un spectroscope modulable

Six autres appareils équivalant à ces six appareils, mais de fabrication extra-terrestre, sont également entreposés dans ces quatre musées. Leurs noms, strictement intraduisibles en galactique, sont les suivants :
- un lésinor
- un nagarit
- un mascour
- un murtoir
- un nuiton
- un zyzèze

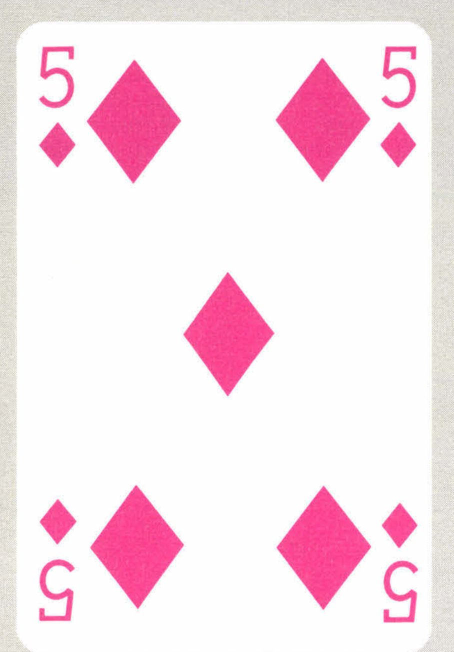
Donc, ces six appareils sont équivalents aux six autres, mais vous ne savez pas à quoi correspond, par exemple, le lésinor. Le gardien d'un des musées, un Véridique, vous apprend que :
1. Le photomètre, l'équivalent du sextant et l'équivalent du lésinor sont au musée des Sciences.
2. Le nagarit, la boussole et l'équivalent du microscope sont au musée des Techniques.
3. Le mascour, l'équivalent du murtoir et l'équivalent de l'héliographe sont au musée de l'Espace, ces deux derniers appareils n'étant pas équivalents entre eux.
4. Le nuiton, le microscope et le spectroscope sont au musée du Savoir.
Si l'analyseur de la pensée humaine est le déphaseur, le gardien ajoute que les équivalents du photomètre et du spectroscope sont le nuiton et le nagarit, pas forcément dans cet ordre.
Si l'analyseur de la pensée humaine est le distorseur, le gardien ajoute que les équivalents du photomètre et du microscope sont le nuiton et le zyzèze, pas forcément dans cet ordre.
Où se trouve l'équivalent extra-terrestre de la boussole spatiale, qui vous permettra de retrouver l'agent X - 75 ?

Solutions page 128

cartomanie...

par J.-C. B.

Voici deux jeux originaux, qui ne demandent ni un gros effort pour les apprendre ni une grande concentration à jouer, et qui sont très distrayants.



LE PRÉSIDENT

Quatre joueurs utilisent un jeu de 52 cartes auquel on ajoute un joker. L'ordre décroissant des cartes est le suivant : joker, 2, A, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3. Chaque joueur, au début du jeu, tire une carte. La plus forte désigne le président, la seconde, le vice-président, la troisième, le secrétaire, la plus faible, le balayeur. Si vous craignez de vous embrouiller, vous pouvez toujours adopter l'ordre des cartes de la bataille.

Le président se met où il veut, le vice-président à sa droite, le secrétaire en face, et le balayeur, évidemment, à sa gauche. Le Président distribue les 53 cartes une par une à chacun des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par lui. En fin de distribution, il a donc une carte de plus que les autres joueurs.

Chaque joueur regarde son jeu. Puis le balayeur donne ses deux plus fortes cartes au président. Celui-ci donne alors ses deux plus faibles cartes au balayeur. Le secrétaire donne sa plus forte carte au vice-président. Et le vice-président donne sa plus faible carte au secrétaire.

Le balayeur commence à jouer en posant de une à quatre cartes sur la table, formant l'une des quatre combinaisons suivantes :

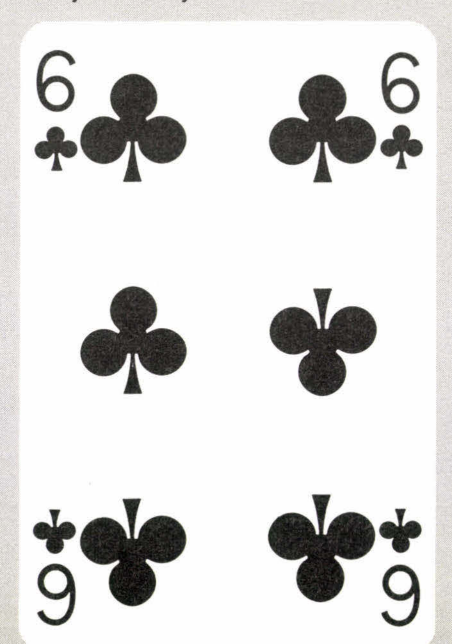
- un singleton (une carte isolée : un valet par exemple) ;
- un doublet (deux cartes semblables, deux 7 par exemple) ;
- un triplet (trois cartes semblables) ;
- un carré (quatre cartes semblables).

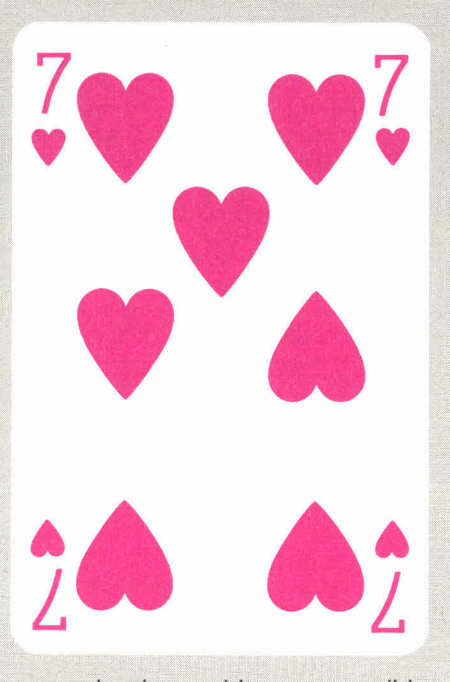
Le joueur suivant (le secrétaire en l'occurrence) a deux possibilités :

- ou il peut mettre sur la table une combinaison semblable de cartes plus fortes (un doublet de 5 après un doublet de 3 par exemple) ;
- ou il passe.

Le vice-président, puis le président font de même. Le joueur ayant posé la plus forte combinaison remporte le pli et jouera la première combinaison du tour suivant.

L'objectif du jeu est de se débarrasser le plus rapidement possible de ses cartes. Le premier joueur y parvenant deviendra président du tour suivant, le second joueur, vice-président, le troisième, secrétaire et le joueur à qui il restera des cartes, balayeur.





Lorsque le joueur qui pose sa dernière carte emporte le pli, c'est le joueur placé à sa gauche qui joue la première carte du pli suivant.

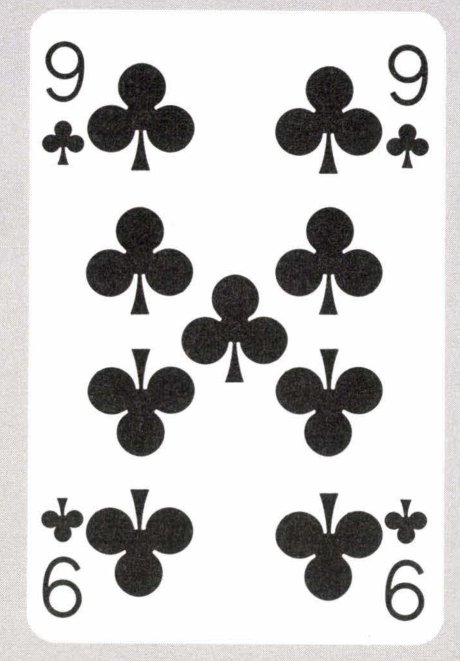
Au cours de la partie, le joueur qui possède le joker peut le placer, seul, après n'importe quelle combinaison, même de plusieurs cartes, et remporte le pli.

En principe, il n'y a pas de marque, l'objectif de monter dans la hiérarchie sociale se suffisant à lui-même. On peut cependant adopter la marque suivante : le nouveau président marque 3 points, le nouveau vice-président, 2 points, et le nouveau secrétaire, 1 point. En fin de partie, c'est évidemment le joueur qui a le plus de points qui gagne.

Variante

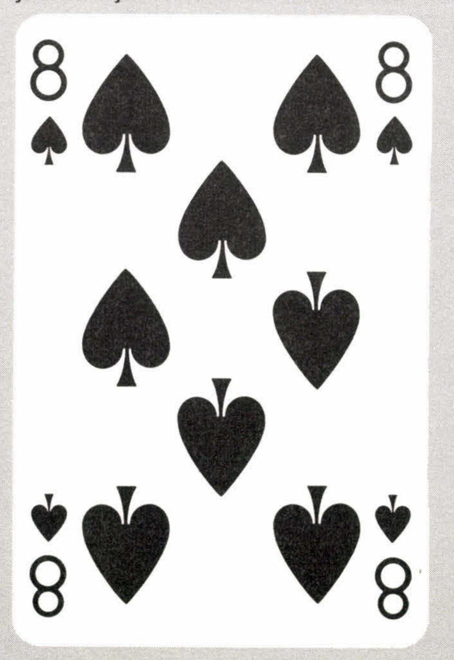
Le système d'échanges de cartes est très pénalisant pour le balayeur,

qui peut rester plusieurs coups de suite dans sa position ou, à la rigueur, l'échanger avec celle du secrétaire.
Si l'on veut rendre plus fragile la position du président et du vice-président, et, par là, rendre les permutations plus faciles, on peut modifier cette règle d'échange de cartes de la façon suivante : le balayeur et le président n'échangent qu'une seule carte, tout comme le secrétaire et le vice-président.



LE TRUT

Voici un jeu régional intéressant qui se pratique en Anjou. Comme l'indique le lecteur qui nous l'a envoyé, ce jeu n'engendre pas la mélancolie. La discrétion n'est pas de rigueur lorsqu'on joue au « trut », et comme il est de coutume en Anjou, les perdants se doivent d'offrir une tournée de vin de pays en fin de partie.
Quatre joueurs (mais on peut jouer avec les mêmes règles à deux joueurs), répartis en deux équipes de deux, utilisent un jeu de 32 cartes. On distribue et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'ordre décroissant des cartes est le suivant : 7, 8, A, R, D, V, 10, 9. Il s'agit là de l'ordre original des cartes du jeu régional. Mais, là encore, pour simplifier les choses, on peut adopter l'ordre de la bataille.
Il n'y a pas d'atout. Le donneur distribue trois cartes à chaque joueur, le joueur à sa gauche posant la première carte sur la table, les autres joueurs jouant à tour de rôle une carte, sans distinction de couleur. La plus forte carte emporte le pli et le joueur ayant emporté le pli joue la première carte du pli suivant.



Si deux joueurs ont joué deux cartes de même valeur (deux rois par exemple) et que ces cartes sont les plus fortes du pli, on dit que le pli est « pourri » et on laisse ce pli sur la table. *« Qui pourrit dépourrit ! »*, c'est-à-dire que le joueur qui a posé la seconde plus forte carte du pli joue la première carte du pli suivant. Le joueur qui emporte ce pli emporte aussi le pli pourri (ou, le cas échéant, deux plis pourris s'il y en a eu deux de suite).
Si le dernier pli est pourri, il est affecté au joueur qui a fait le premier pli.
L'équipe qui a fait deux ou trois plis marque un point. On peut marquer un « trut » de deux façons différentes. D'une part, la première équipe qui atteint le total de trois points marque un trut. Si l'autre équipe avait un ou deux points, on les barre pour repartir à zéro dans la compétition pour obtenir le prochain trut.
D'autre part, en début ou au cours d'un coup, avant de poser sa carte, un joueur peut taper sur la table en disant : *« je trutte. »* Le joueur suivant peut soit passer, soit trutter également. S'il passe, son partenaire peut soit passer, soit trutter. Si les deux adversaires du joueur qui a trutté passent, le coup est terminé et l'équipe qui a trutté marque un point. Si les deux équipes ont trutté, on continue le coup, et l'équipe gagnante marque un trut.
Le joueur qui trutte peut le faire avec du jeu, ou sans jeu, en bluffant. Dans ce dernier cas, son bluff peut rapporter un point à son équipe si ses adversaires passent, ou lui faire perdre un trut si les adversaires truttent également.
Il est particulièrement intéressant (et osé si l'on bluffe) de trutter pour le joueur qui doit jouer la dernière carte du dernier pli. Si les adversaires passent, il se garde de leur montrer cette dernière carte et fait marquer un point à son équipe alors que l'autre équipe aurait peut-être pu marquer si elle avait déjà un pli !
Généralement, une partie se joue en « deux-cinq-sept », c'est-à-dire en une première manche à cinq truts, une revanche à cinq truts, et éventuellement une belle à sept truts.
Une particularité : on dit qu'une équipe est au « forcial » lorsqu'elle est à un point de la victoire (par exemple à quatre truts et deux points dans une manche à cinq truts). Dans ce cas, le joueur de l'équipe au forcial qui suit le donneur ou qui est en face du donneur doit seul regarder son jeu et obligatoirement soit trutter, soit passer. S'il passe, son partenaire doit faire la même chose. Si les deux joueurs passent, les adversaires marquent un point sans jouer le coup. S'ils truttent, les adversaires sont obligés de trutter et de jouer le coup.

Hervé Pascal, d'Angers, qui nous a envoyé le président *et Jean-Claude Dupuis, de Noyant, qui nous a envoyé* le trut, *gagnent chacun un abonnement d'un an à J.&S.*



LE CHIFFRE DES NIHILISTES

Communiquer en prison, d'une cellule à une autre, par des coups frappés contre les murs nécessite de toute manière un code. Chercher à le rendre « secret » est la moindre des choses. C'est ce que firent les Nihilistes russes emprisonnés par le Tzar. Leur méthode est passée à la postérité.

Le chiffre le plus connu des organisations secrètes russes tire son origine des prisons où nombre de leurs dirigeants avaient fait au moins un séjour.

Le prisonnier, au moyen de coups frappés contre les murs, indiquait la ligne et la colonne d'un tableau de trente-six cases (6×6) correspondant aux trente-six caractères de l'ancien alphabet russe.

Ce tableau, en français, pourrait se présenter ainsi :

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	IJ	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

Par ce procédé on pourrait transmetre SALUT : 4/3 - 1/1 - 3/1 - 4/5 - 4/4, en observant un bref temps d'arrêt entre les coups correspondant aux deux éléments d'une lettre.

Les Nihilistes utilisèrent ce système pour transformer une clef littérale en clef numérique. Ils se servirent du même carré de chiffrement pour transformer un texte clair en antigramme et par addition de la clef numérique et de l'antigramme ils obtenaient le cryptogramme définitif (voir l'exemple ci-dessous).

Parfois, des groupes de trois chiffres peuvent apparaître, lorsque la clef littérale et l'antigramme font intervenir simultanément la cinquième rangée du tableau.

Ce procédé, dont le décryptement n'est pas très difficile (recherche de la longueur de la clef, etc.), a cependant été repris par les services de renseignements du Tzar puis, après d'importantes améliorations, par les agents secrets soviétiques qui l'utilisaient encore après la fin de la dernière guerre.

Les deux premiers problèmes que nous vous proposons sont basés sur le principe exposé ci-dessus... mais attention, ils comportent quelques variantes.

Exemple :

Clef littérale :	C	H	E	M	I	N	D	E	F	E	R	C	H	E	M	I	N	D	E	F	E	R	C	H	E	M
Clef numérique :	13	23	15	32	24	33	14	15	21	15	42	13	23	15	32	24	33	14	15	21	15	42	13	23	15	32
Texte clair :	F	A	I	T	E	S	S	A	U	T	E	R	L	E	P	A	L	A	I	S	D	H	I	V	E	R
Antigramme :	21	11	24	44	15	43	43	11	45	44	15	42	31	15	35	11	31	11	24	43	14	23	24	51	15	42
Cryptogramme :	34	34	39	76	39	76	57	26	66	59	57	55	54	30	67	35	64	25	39	64	29	65	37	74	30	74

Problème nº 1

76938	39898	83988	98393	15881	59398	95968
65387	17861	29280	84861	59177	84861	39311
98829	71392	57859	26496	96961	39657	85927
61492	84871	89157	85929	78994	88149	58396
12949	51591	96961	29673	84839	87864	96988
39485	96119	68289	10967	69383	98988	39889
83831	88786	96528	68775	93958	51395	95961
09687	76188	61788	79858	89657	85941	39415
91729	01593	86937	41195	18928	29696	83669
31490	78821	59196	83669	69697	85968	68785
93139	39092	78178	88497	93989	86596	12940

Pour rendre le décryptage possible, sachez que ce cryptogramme contient plusieurs fois le mot « COURAGE ».

Problème nº 2

24109	08265	93673	21193	87129	25476
98682	41393	98966	71493	68159	36298
53778	87755	16841	79596	67188	87219
84779	82780	97376	57511	99129	79713
90325	59114	88627	78767	67681	58510
95961	69072	76921	78354	67627	85718
90199	39652	98376	37967	57669	74265
96709	58710	98321	19378	62635	11288
69571	39397	14919	39462	15856	47898
82648	81692	17885	29858	98509	85367
98425	91892	98658	79671	19856	21288
67671	48768	64169	07717	89841	09338
11938	78763	71887	82913	93159	41882
97686	89359	92627	98977	34951	99175
95943	97390	89525	68980	68888	07865

par Jean-Jacques Bloch

Nous avons, par chance, découvert dans une corbeille à papier le début et la fin du clair de ce cryptogramme. Il commençait par : «LA CLEF DE TOUTES LES» et s'achevait par : «POURQUOI?...»
Sans ces éléments notre affaire était insoluble.

Solutions page 126

Problème n° 3

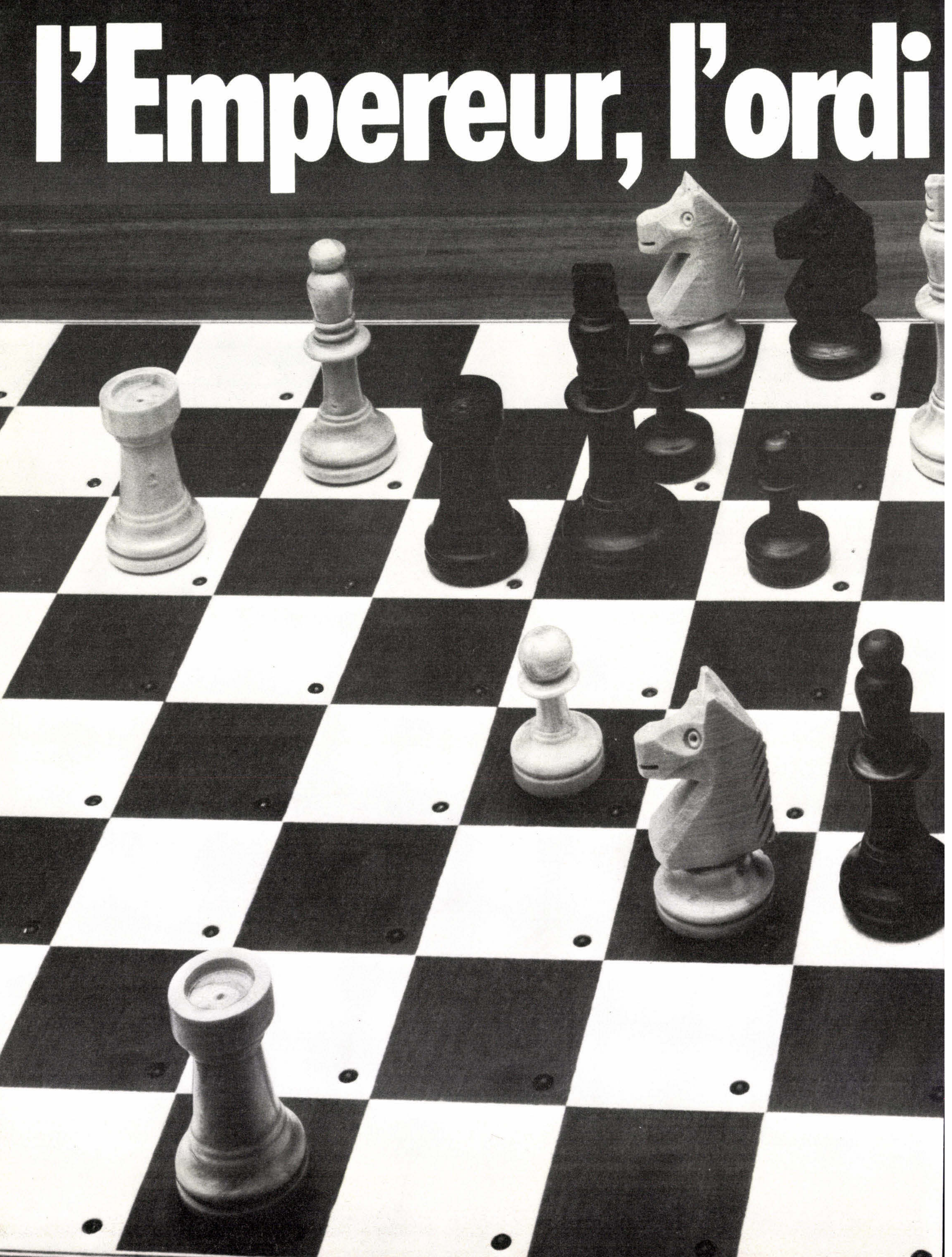
51625	67954	90819	91800
21905	90015	40100	07384
20095	63842	50430	02734
31691	39930	90690	94790
14097	00063	72169	98154
22224	09971	83390	03210
80001	64338	09664	91620
32994	44929	09271	91400
19904	82142	31876	06300
74094	99923	89382	01900
79901	52325	00167	42000
46196	00930	09822	04900
38422	13478	69770	08590
39095	48268	50161	12999
50998	99010	90000	99900

Sachant que ce cryptogramme a pour clair : «Connaître ce qui lui était caché, c'est la griserie, l'honneur et la perte de l'homme. Colette.», pouvez-vous retrouver la citation de Marcel Aymé, extraite de *«Clerambard»,* qui est dissimulée ici ? :

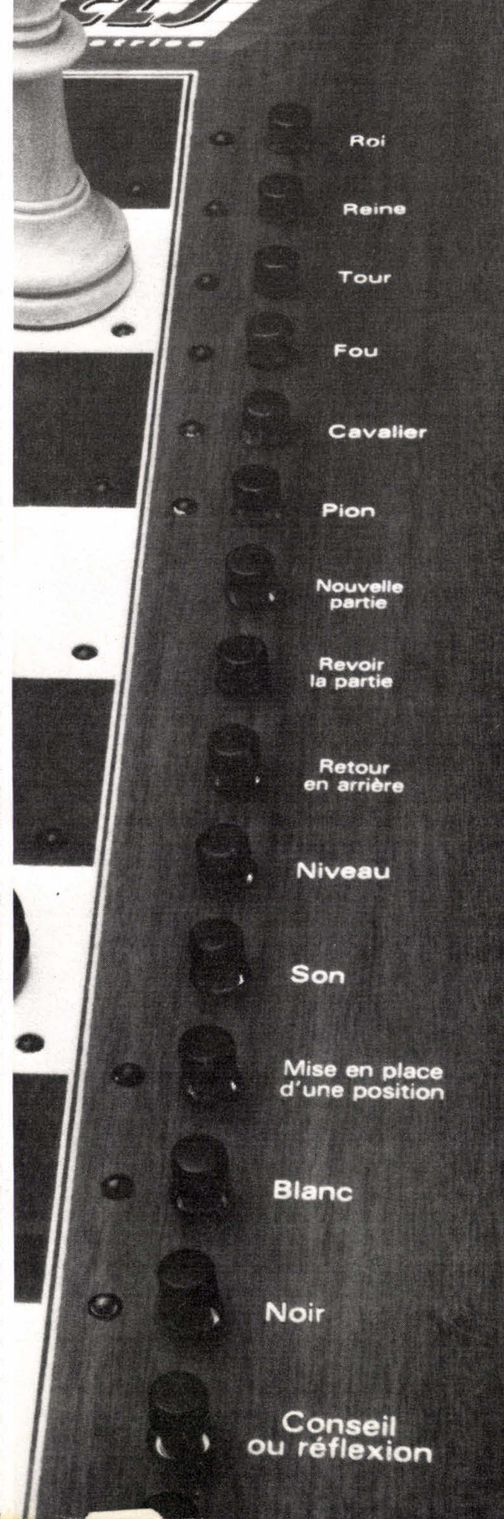
18331	89032	72555	03749
19995	00061	83299	01129
69093	90954	00515	26879
46104	90933	70639	91664
10994	15951	20125	92873
27093	83936	99634	91100
43403	75320	90154	07410
32608	22041	09300	91489
72904	50015	82179	92139
32498	77012	60274	14479
86173	15940	00368	73999
47722	61929	90870	93290
19094	81038	75150	91819
53492	39963	09225	44280
79004	90044	61145	32690
64723	09928	53380	03520
45212	00045	51483	91090
65903	30029	00171	03761
30097	18144	31409	90099

Nous vous laissons deux mois de réflexion pour ce problème (cela en vaut la peine), solution dans *J & S* n° 31.




l'Empereur, l'ordi

nateur d'échecs garanti 2 ans



1984 restera une année faste pour les véritables amateurs d'échecs, celle où un empereur est né au royaume des ordinateurs d'échecs.
Impérial, par les hautes performances de son programme original et évolutif spécialement créé pour lui par le grand maître David Levy et son équipe.
Impérial, par sa technique d'avant garde dont la fiabilité éprouvée a permis de le doter d'une véritable garantie de deux ans (fait unique en matière d'ordinateurs d'échecs).
Impérial, enfin par la recherche, la beauté et le fini de sa présentation en marqueterie à la française.

Caractéristiques de l'Empereur

- auto répondeur
- 12 niveaux de difficulté adaptés à toutes catégories de joueur (du blitz au 40 coups en 2 h 30).
  - 9 niveaux à temps limité,
  - 1 niveau Tournoi,
  - 1 niveau à l'infini, pour la résolution des problèmes,
  - 1 niveau temps de réflexion équivalent à celui de son adversaire.
- large bibliothèque d'ouverture (plus de 3 000 positions en mémoire).
- possibilité de programmer des problèmes.
- possibilité de changer de niveau en cours de la partie.
- vérification de la position.
- retour en arrière sur 80 demi-coups.
- possibilité de revoir la partie jouée.
- touche conseil.
- possibilité de voir le coup envisagé par l'ordinateur pendant sa réflexion.
- Pratique:
  Le Roque, la Prise en Passant, la Promotion permet la Sous-promotion.
- possibilité de jouer à deux, sous l'arbitrage de l'ordinateur.
- réfléchit pendant le temps de réflexion de l'adversaire.
- possibilité de changer de couleur.
- signale l'échec, le nul, le mat par l'éclairage des diodes.
- refuse les coups illégaux.
- pratique le nul « PAT », la règle des 50, la règle des 3 coups.
- possibilité d'interrompre le son.
- livré avec pièces dont 2 reines dans chaque couleur et adaptateur.

LISTE DES REVENDEURS SUR DEMANDE A:
CLJ Industries - 10, place de la Bastille - 75011 PARIS
Tél.: (1) 287.78.54 Télex: 231583 F



les grands classiques



testez votre force

aux échecs
au bridge
au Scrabble
aux dames
au backgammon
à Othello
au go
au tarot

échecs

LA CIBLE ATTIRÉE

Une bonne façon de préparer la destruction d'un objectif ennemi consiste à l'attirer sur un emplacement où il sera vulnérable. C'est vrai à la guerre (la fameuse « cuvette », de sinistre mémoire pour les anciens de l'« Indo ») et au jeu d'échecs.

Extirper un Roi hors de son roque, forcer une pièce adverse à occuper une case où elle sera capturée, sont deux exemples classiques d'exploitation de ce motif tactique.

Certains auteurs dénomment ce thème « chausse-trape », illustrant ainsi le fait que l'on place une unité adverse dans un traquenard (un *« piège à renard ou autres bêtes »* d'après le *Petit Larousse*).

Il s'agit bien sûr de capturer la Dame noire en échange d'une Tour. Comment?

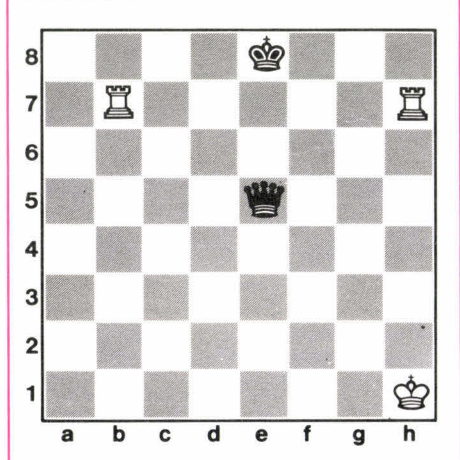


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Où le Roi noir sera-t-il le plus vulnérable ?

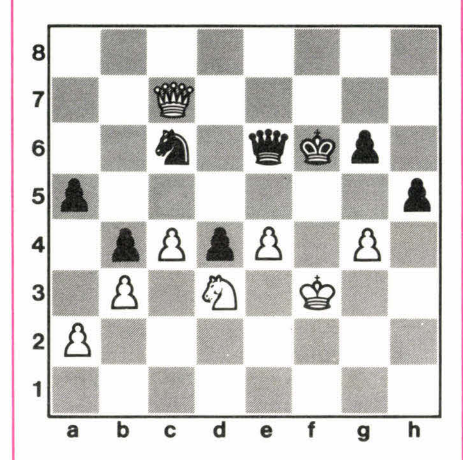


Diagramme 2 : *les blancs jouent et font mat en deux coups.*

Même question, en changeant la couleur.

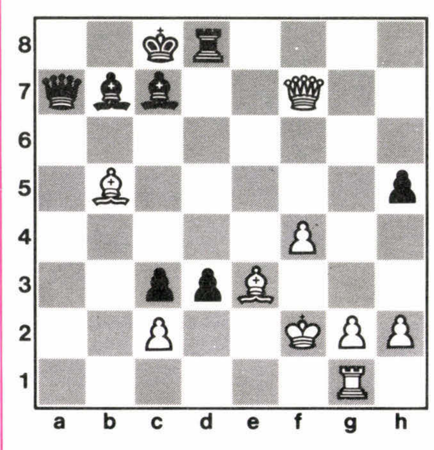


Diagramme 3 : *les noirs jouent et font mat en deux coups.*

par Nicolas Giffard

Pourquoi le Fou noir est-il si bien placé?

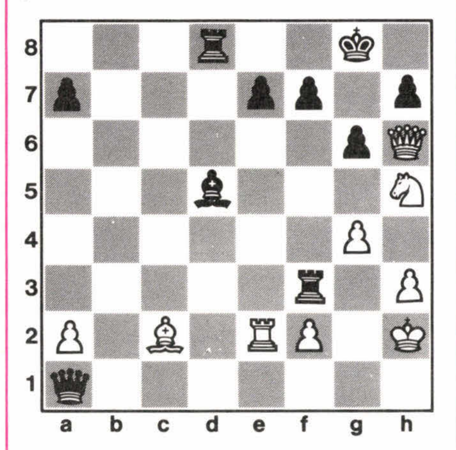


Diagramme 4 : *les noirs jouent et font mat en trois coups.*

Trouvez la cible et vous trouverez le coup!

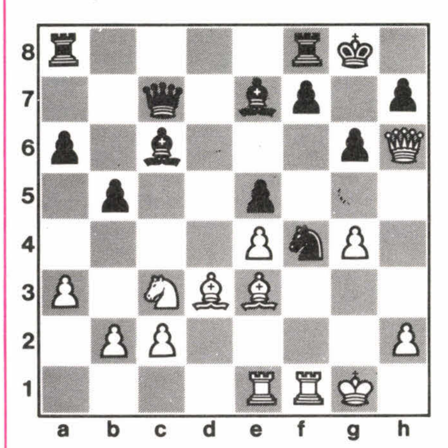


Diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent.*

Un coup vicieux permet de conclure. Lequel?

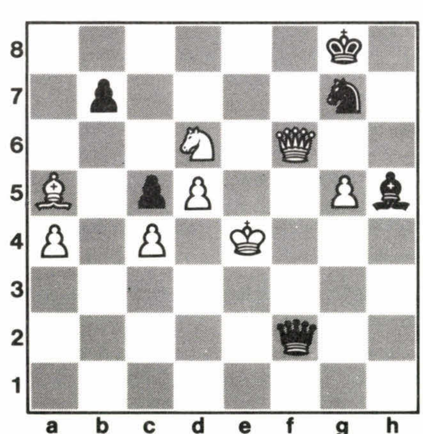


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

Il est évident que le Roi noir est mal en point. Mais comment en profiter?

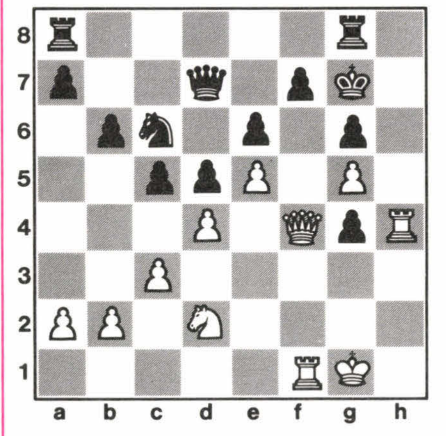


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un coup à ne pas placer à un adversaire au cœur fragile...

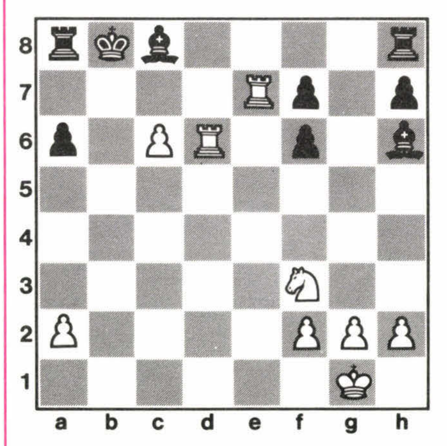


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Mettez en marche l'aspirateur!

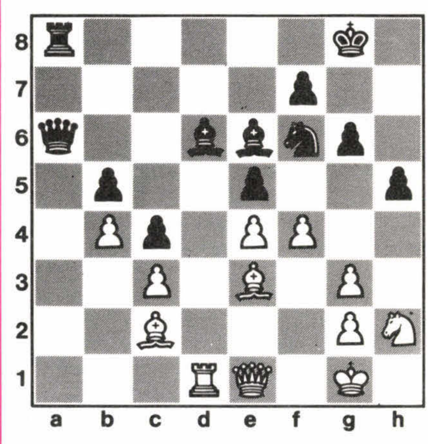


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Démoniaque, réellement démoniaque!

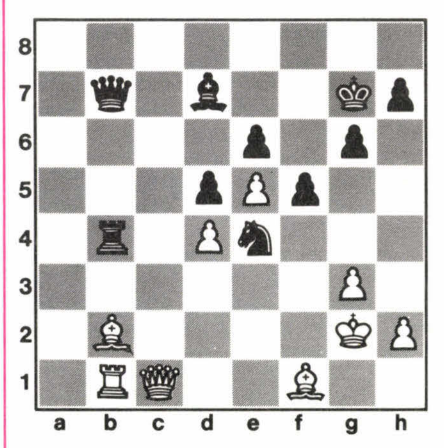


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

Solution page 128

échecs

par Nicolas Giffard

La difficulté réside dans le troisième coup de la combinaison.

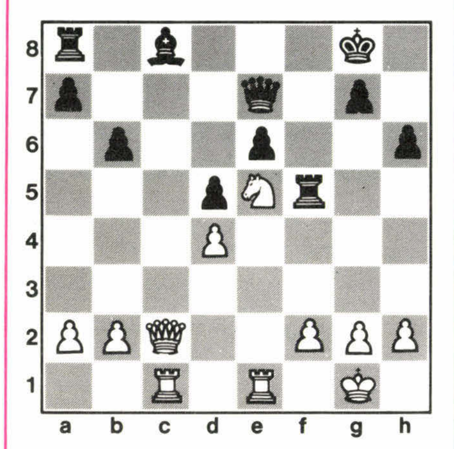


Diagramme 11 : *les blancs jouent et gagnent.*

Evident... une fois qu'on y a pensé !

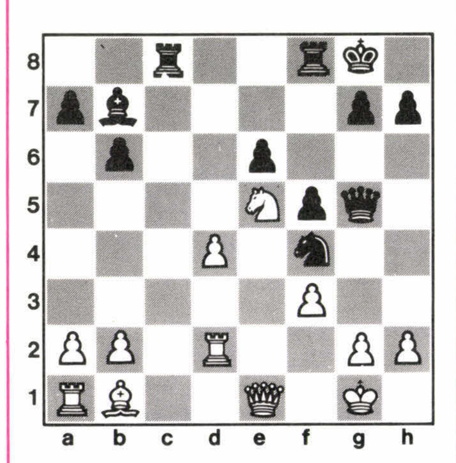


Diagramme 12 : *les noirs jouent et gagnent.*

Solutions page 129

Trouvez le coup méchant, mais pas bête du tout, qui persécute à la fois Roi et Dame adverses.

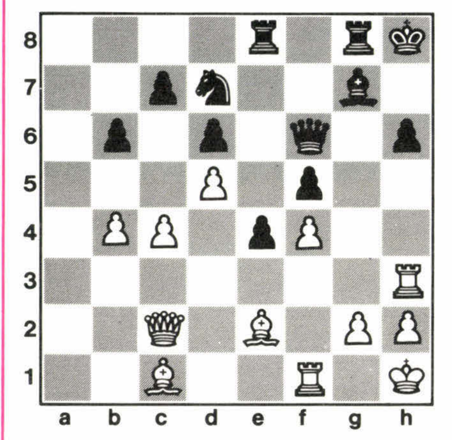


Diagramme 13 : *les blancs jouent et gagnent.*

Pourquoi les blancs gagnent-ils au moins un pion ?

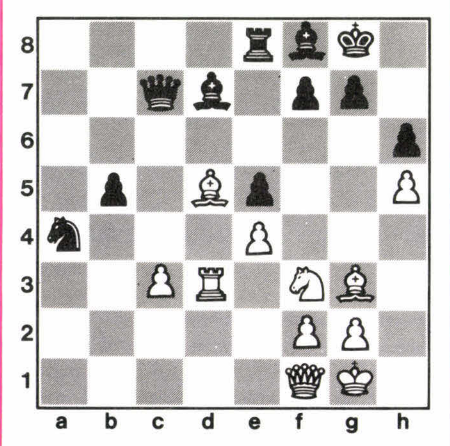


Diagramme 14 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les coups désespérés sont les coups les plus beaux et, ici, les plus efficaces.

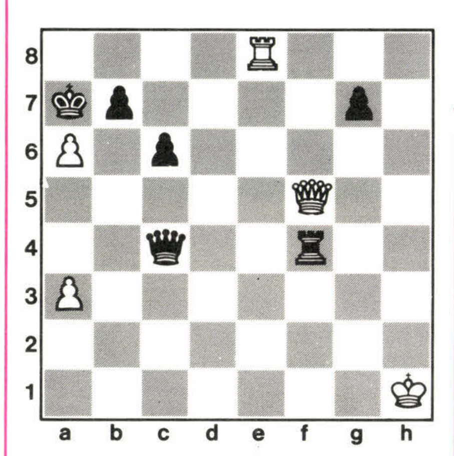


Diagramme 15 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un calcul subtil et lointain est exigé pour résoudre cet exercice.

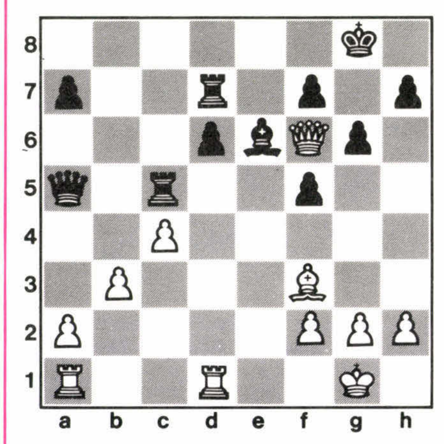


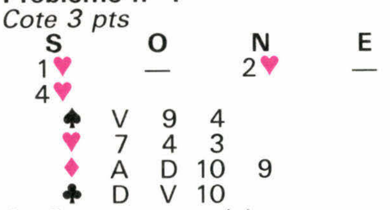
Diagramme 16 : *les blancs jouent et gagnent.*

bridge

par Freddy Salama

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points ; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez aves les solutions (page 129) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

Problème n° 1
Cote 3 pts



Quelle entame produisez-vous avec la main ci-dessus ?

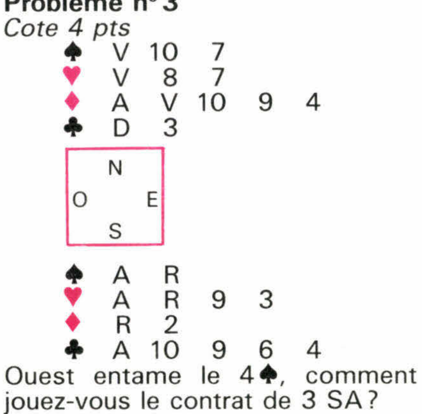
Problème n° 2
Cote 2 pts

S	N
1♣	1♠
2♠	?

♠ A D 7 4 2
♥ 2
♦ V 7 3
♣ R V 5 4

Quelle enchère faites-vous avec la main ci-dessus ?

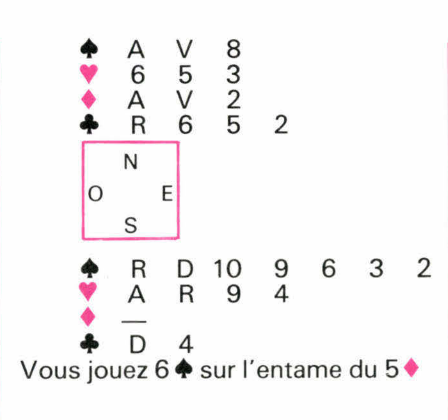
Problème n° 3
Cote 4 pts



Ouest entame le 4♠, comment jouez-vous le contrat de 3 SA ?

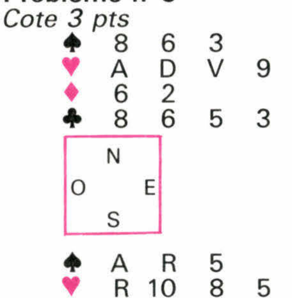
Problème n° 4
Cote 4 pts

N	E	S	O
1♣	1♦	2♠	—
2 SA	—	3♠	—
4♠	—	6♠	



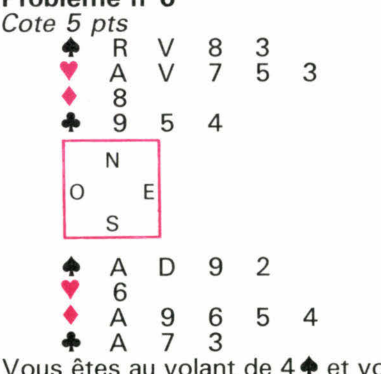
Vous jouez 6♠ sur l'entame du 5♦

Problème n° 5
Cote 3 pts



Vous jouez 4♥ sur l'entame de la Dame de ♣.

Problème n° 6
Cote 5 pts



Vous êtes au volant de 4♠ et vous recevez l'entame de 4♣.

Problème n° 7
Cote 8 pts

E	S	O	N
1♣	1♥	—	3♣
3♠	4♦	—	6♥

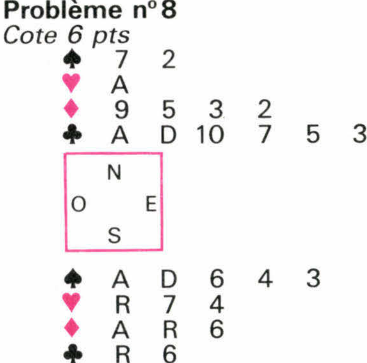
♠ A
♥ A D 10 2
♦ R D V
♣ D 8 6 4 3

N
O E
S

♠ D 10 4
♥ R V 8 6 3
♦ A 10 9 6
♣ 2

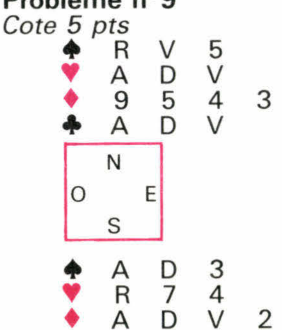
Ouest entame le 5♣, Est fait la levée du 9 et rejoue le Roi de ♣. Vous coupez du Valet de ♥ et Ouest défausse un petit ♦. Comment jouez-vous pour tenter de gagner le petit Chelem à ♥ ?

Problème n° 8
Cote 6 pts



Comment jouez-vous 3 SA sur l'entame de la Dame de ♥ ?

Problème n° 9
Cote 5 pts



Comment jouez-vous 6 SA sur l'entame du 10♠ ?

Solutions page 129

Scrabble®

LE P.L.I. A L'HEURE DE... BERLIN

L'apport germanique au vocabulaire français est loin d'être négligeable...
Évoquons d'abord, rapidement, les mauvais souvenirs laissés par les guerres...

BUNKER
DIKTAT
ERSATZ
FUHRER
MAUSER
NAZI,E
OFLAG (camp)
PANZER
PUTSCH
SCHLAGUE
SCHUPO (policier)
STALAG (camp)
STUKA (avion)

Et le vocabulaire relatif à l'organisation sociale et politique :

BURGRAVE (magistrat)
HANSE (association de marchands)
JUNKER (hobereau)
LAND,S ou ER (région)
LANDTAG (assemblée)
LANDWEHR (conscription)
MARGRAVE (magistrat)
WERGELD (droit féodal)

Il ne faut pas oublier que l'Allemagne a toujours été une grande nation industrielle et scientifique, d'où un assez grand nombre de termes techniques :

BISMUTH
COBALT
KONZERN (concentration industrielle)
KRACH
KRAFT (papier)
OHM (unité)
SCHEIDER, v.t. (fragmenter un minerai)
SCHLAMM (minerai concassé)
SCHLITTE (traîneau pour bois)
SCHLITTER, v.t.
SPIEGEL (fonte)
SPEISS (minerai)
STAFF (moulure)
STAFFER, v.t.
WEBER (unité)
WEHNELT (électrode)
WOLFRAM

Et de termes géologiques :

BLENDE (minerai)
GNEISS (roche)
GRABEN (effondrement)
GUNZ (ère géologique)
HORST (soulèvement)
KLIPPE (butte)
LOESS (limon)
MINDEL (ère géol.)
RISS (ère géol.)
SPATH (mineral)
TALWEG ou THALWEG (vallée)
WURM (ère géol.)

Les Allemands sont aussi de bons buveurs, qui nous ont donné les mots suivants :

BOCK
KIRSCH
KUMMEL
SCHNAPS
VERMOUTH

Quelques rares noms d'animaux sont aussi d'origine germanique :

AUROCHS
HALBRAN (canard)
HASE
PINSCHER (chien)

Citons enfin, en vrac :

CLINFOC (voile)
DOLMAN (veste)
HANDBALL
IODLER, IOULER ou JODLER, v.i.
KITSCH, inv.
KOBOLD (lutin)
LANDAU
LIED,S ou ER (chant)
MARK
PFENNIG,S ou E
SAXHORN (instrument de musique)
SCHILLING
SCHUSS
THALER (monnaie)
UHLAN (lancier)
VELCHE (étranger) ou WELCHE (étranger)

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.

Ainsi, EPINARD (ou ses anagrammes) scrabble sur les lettres de SCOLARITE et PISTEES sur les lettres de DETOURNAI. Saurez-vous trouver ces scrabbles ?

EPINARD + S = (*****)
EPINARD + C =
EPINARD + O =
EPINARD + L =
EPINARD + A =
EPINARD + R =
EPINARD + I =
EPINARD + T = (***)
EPINARD + E =

PISTEES + D =
PISTEES + E
PISTEES + T =
PISTEES + O =
PISTEES + U =
PISTEES + R = (**)
PISTEES + N =
PISTEES + A = (***)
PISTEES + I =

Les astérisques placés auprès de certains mots signalent le nombre de possibilités.

CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est placé verticalement.

N.B. : — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1984.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, bd Pereire, 75017 Paris.










♦ joker

par Benjamin Hannuna

ENTRAÎNEZ-VOUS...

Cette partie a été jouée lors du Championnat du monde francophone, à Montréal, du 10 au 15 août dernier. Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, le nombre de points, la position sur la grille et le nouveau tirage.

(1) SQUATINA : requin
(2) THYRSE : grappe
(3) GEOIDE : altitude 0
(4) VINIFERE : qui produit du vin
(5) BISSEL : essieu
(6) ROUMI : infidèle

1er : B. Hannuna avec 1047 points.
2e : P. Diringer avec 1036 points.
3e : P. Vigroux avec 1034 points.

Tirages	Mots trouvés	Ption	Points
AADEHNT			
AD + AEORF	HANTE	H 4	24
AER + PUAG	FADO	G 3	22
ESNUAKD	TAPAGEUR	7 H	63
NA + TUQS ♦	KURDES	O 5	48
BLUMEEE	SQUAT (I) NA *(1)*	K 4	106
CLITOEN	MEUBLEE	N 9	81
YH ♦ STRC	COLTINEE	15 H	149
— LIDOGEE	THYRS (E) *(2)*	12 G	57
L + NESAIV	GEOIDE *(3)*	F 6	24
AATRMNL	VILAINES	9 B	73
N + FTJIER	MALTERA	M 3	23
FINR + VEE	JET	E 11	38
SCWXIIA	VINIFERE *(4)*	C 6	80
IXIS + IBS	CRAWL	J 11	40
BSSII + LE	XI	F 2	36
I + EOPUZI	BISSEL *(5)*	14 A	46
IPIO + MRO	ZEBU	A 12	75
IOIM + NUR	PRO	E 3	18
IRUM + O	OVIN	B 8	20
	ROUMI *(6)*	A 4	30
	Total :		1053

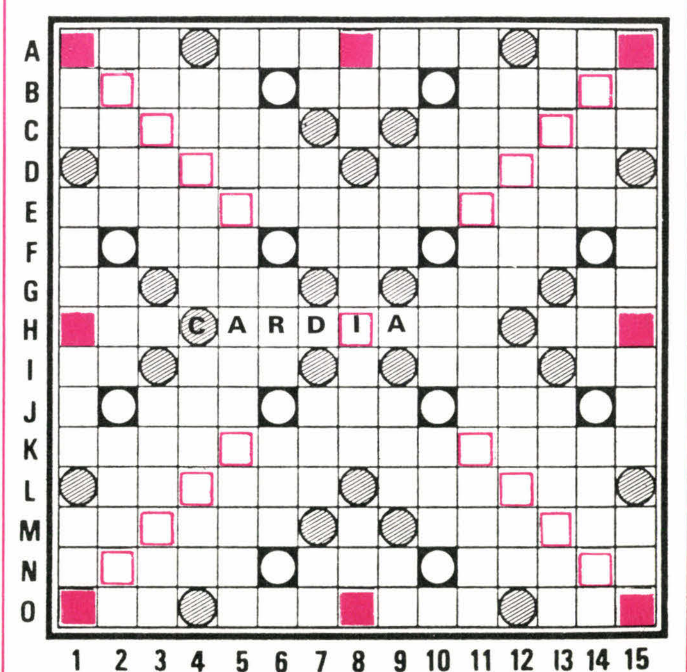
LES BENJAMINS

« Faire un benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ».
Sur la grille ci-contre, il est possible de trouver vingt-six benjamins.
Lesquels ?

LE DEUXIÈME COUP

Au premier coup de la partie, on a placé CARDIA en H4 ; trouvez le deuxième coup avec les dix tirages suivants :

1 - AADIQSU
2 - AACEENT
3 - AABLLN ♦
4 - BINOSY ♦
5 - AHIMMSY
6 - EEOQTUU
7 - AIORSV ♦
8 - AAEHLNT
9 - AAIKT ♦♦
10 - EGIIIIL



Solutions page 130

dames

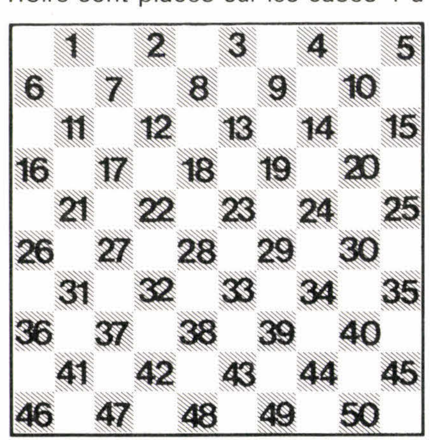
TOULOUSE 84

Pour son coup d'essai, le tournoi de Toulouse (9 au 11 juin) vit les coups des meilleurs maîtres français, à l'exception de Nimbi et Dubois. La compétition fut remportée par votre chroniqueur favori qui gagna ses quatre parties (8 points), devant Damelincourt (6) et Martens (5).

Solutions page 130

LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.
Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à



20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

La dame noire ne semble pas pouvoir arrêter les deux pions blancs filant chacun de leur côté. Et pourtant...

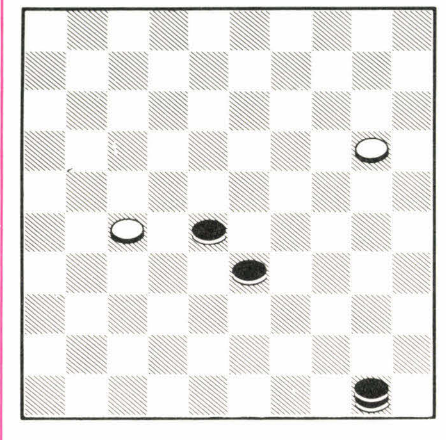


Diagramme 1 : *les noirs jouent et gagnent.*

Les noirs n'auront pas besoin de leur supériorité matérielle pour conclure. Une combinaison suffira. Laquelle?

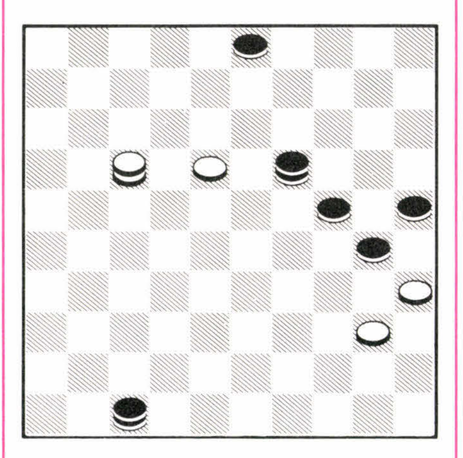


Diagramme 2 : *les noirs jouent et gagnent.*

Tout tournoi connaît son lot d'erreurs grossières. Celui-ci n'a pas fait exception à la règle. Ici, c'est Biaganti, coutumier du fait, qui l'a commise avec les blancs pour la plus grande joie de son adversaire, Biscons.

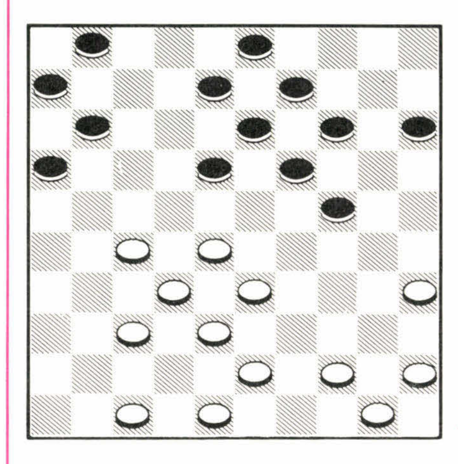


Diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent.*

Une combinaison élémentaire que les deux adversaires avaient négligée, estimant tous deux se retrouver à égalité à la fin. En fait, ils avaient mal compté.

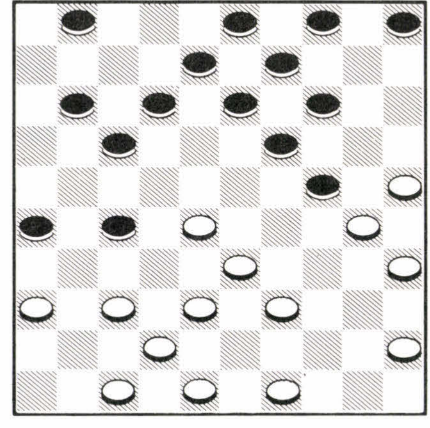


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Par Luc Guinard

Pas très difficile, mais qu'on peut très bien laisser échapper, un coup sournois et inconnu, me semble-t-il.

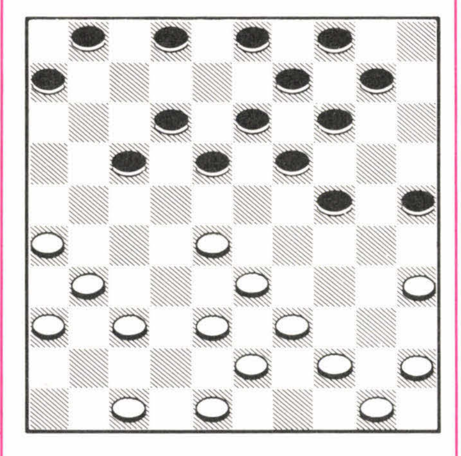


Diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

La partie décisive du tournoi. En gagnant cette partie contre Damelincourt (blancs), j'assurais la première place. Quelle est la combinaison qui permet la victoire des noirs?

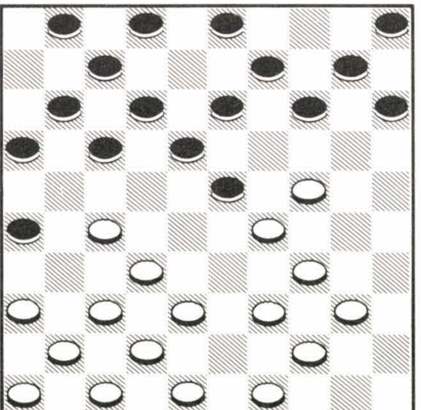


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Une combinaison sur le thème du *coup de Talon* où l'on doit chercher à faire exécuter au pion noir 19 une prise arrière. Ce qui entraîne une catastrophe pour les blancs.

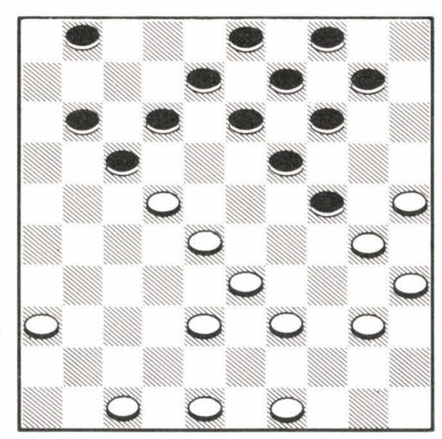


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

A l'occasion du tournoi, Sijbrands disputa une simultanée de 26 parties. Il en gagna 25 et ne concéda qu'une nulle (Issalène). La combinaison suivante nous donne un petit aperçu de son immense talent.

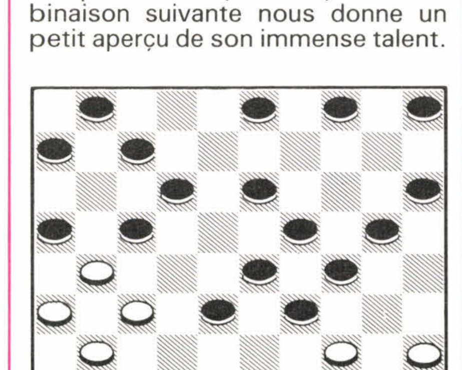


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Quelques coups positionnels, suivis d'une petite combinaison, font la décision. Lesquels?

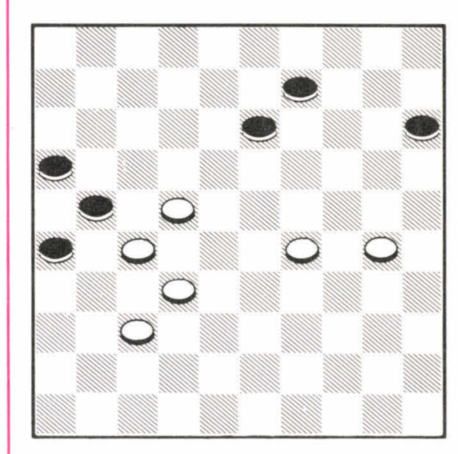


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Je proposai deux fois la nulle à mon adversaire qui refusa. Par la suite, il changeait d'avis et me retournait mon offre. Mais ce fut cette fois moi qui la déclinai dans cette position. Pourquoi?

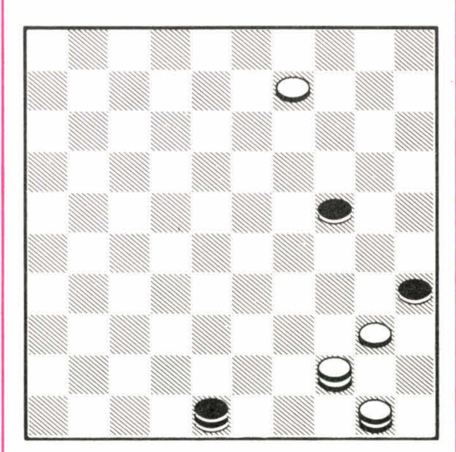


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

backgammon

par Benjamin Hannuna et Donat Bernard

TESTEZ VOTRE FORCE

Trouvez, pour chacun de ces dix problèmes, la meilleure façon de jouer pour Blanc et, grâce au score obtenu, calculez votre «niveau».

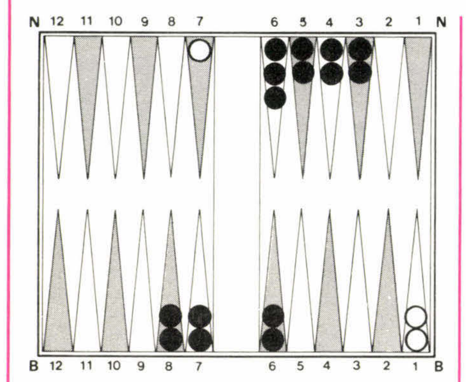


Diagramme 1 : *Blanc joue 6-4.*

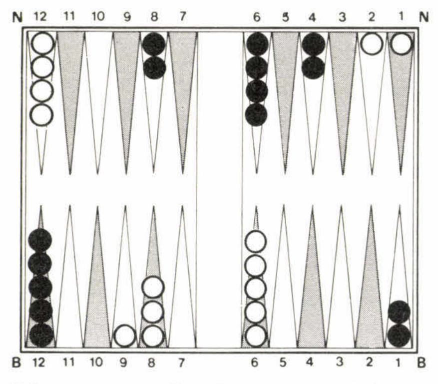


Diagramme 2 : *Blanc joue 4-3.*

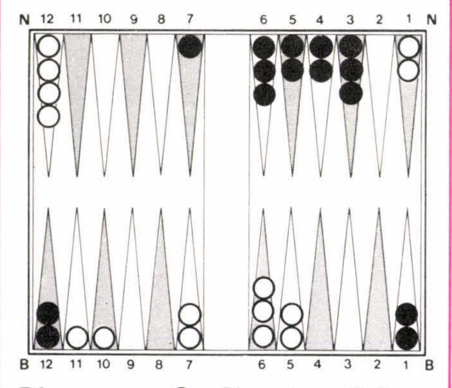


Diagramme 3 : *Blanc joue 6-2.*

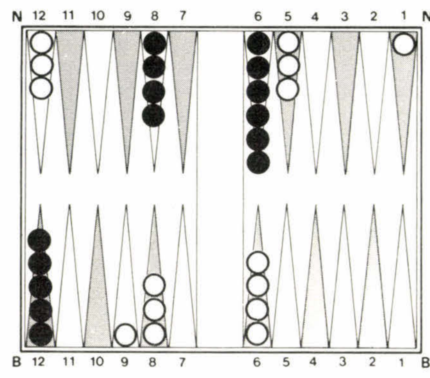


Diagramme 4 : *Blanc joue 4-1.*

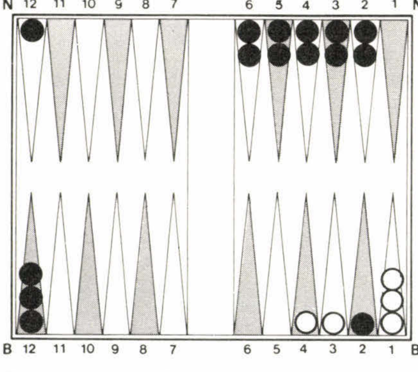


Diagramme 5 : *Blanc joue 4-1.*

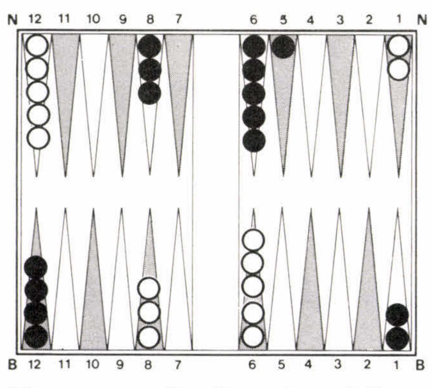


Diagramme 6 : *Blanc joue 4-2.*

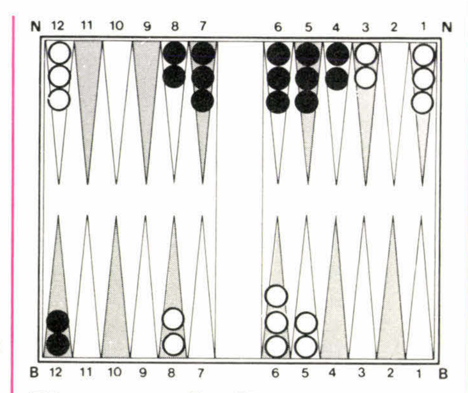


Diagramme 7 : *Blanc joue 1-1.*

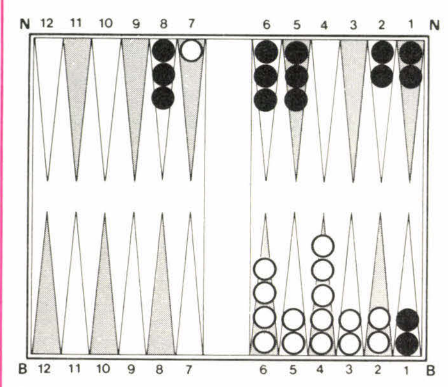


Diagramme 8 : *Blanc joue 5-1.*

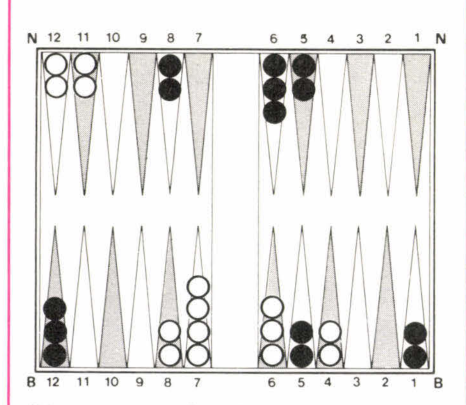


Diagramme 9 : *Blanc joue 3-3.*

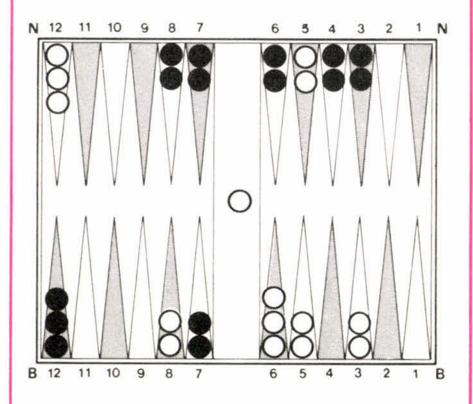


Diagramme 10 : *Blanc joue 5-1.*

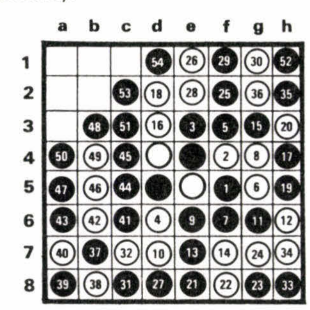
Solution page 131

othello

par François Pingaud

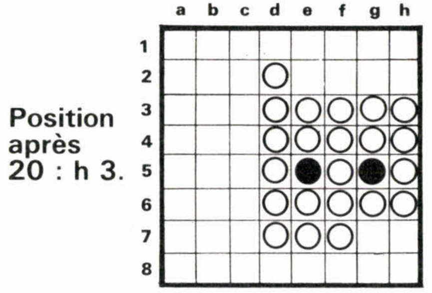
BLOCAGE ET BALAYAGE

Les erreurs de début de partie, qui consistent à retourner trop de pions ou à former d'importantes frontières à sa couleur, se paient très vite quand la différence de niveau entre les joueurs est suffisante. Le plus fort parvient rapidement à exploiter les erreurs de son adversaire en l'amenant à une situation de blocage où il est forcé d'offrir un, puis plusieurs coins et de jouer des séries de coups forcés le menant à sa perte.
Celle-ci se manifeste par un balayage systématique des pions de sa couleur qui peuvent disparaître totalement du damier.
Ce mécanisme est parfaitement illustré par la partie commentée cidessous, jouée lors des Championnats du monde de 1982 entre l'Italien Morolli (Noir) et l'Allemand Fehnker (Blanc).



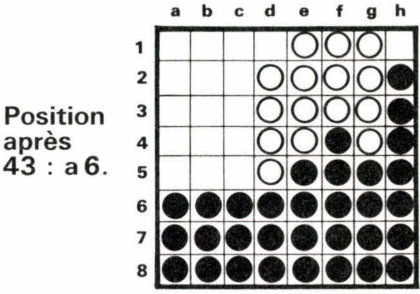
Championnat du monde 1982.
Blanc : Fehnker (Allemagne) ; Noir : Morolli (Italie).

2. A son premier coup, Blanc a trois possibilités de jeu. Ce coup-ci est considéré comme le plus faible, et n'est pratiquement plus utilisé dans les compétitions de haut niveau.
3. C'est la réponse classique au coup de Blanc.
12. Très mauvais. Depuis le début, Blanc retourne trop de pions noirs. Il a maintenant 11 pions contre 5 à Noir, mais il possède surtout 11 pions en frontière contre 3 seulement à Noir. Blanc s'est déjà interdit les côtés Ouest et Sud du damier.
14-16-18. Blanc persiste dans son erreur et il est déjà dans l'engrenage du manque de flexibilité (coups jouables corrects).
20. Le point ultime du « système » Blanc. Cette fois, Blanc occupe toute la frontière ; il a 22 pions pour 2 Noirs. Il n'a plus un seul coup disponible, alors que Noir en a 10. L'exemple même de ce qu'il ne faut pas faire, et qu'il est fort étonnant de trouver encore dans une compétition internationale.



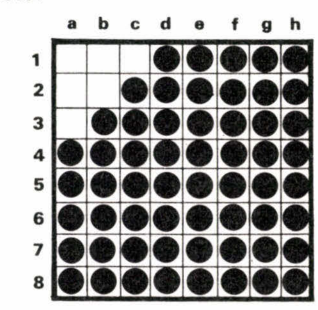
Position après 20 : h 3.

21 à 24. Noir n'a que l'embarras du choix pour trouver une continuation gagnante et imposer à Blanc une séquence de coups perdante. Il y avait aussi, par exemple, D8-E8-F8, etc.
24. Blanc est forcé de jouer, trop tôt dans la partie, l'une des quatres cases les plus dangereuses, appelées « X » (B2, B7, G2, G7) et qui, à ce stade de la partie, assurent la victoire de l'adversaire.
Noir peut déjà, au vingt-cinquième coup, occuper un coin...
25. ... mais il ne le fait pas, car il a maintenant en tête l'ambition de balayer tous les pions blancs. Pour cela, il lui faut encore préparer le terrain en entraînant Blanc dans des séquences de coups forcés.
33. Après avoir « baladé » Blanc à sa guise sur le damier, Noir prend enfin le coin. Blanc continue à jouer des coups forcés.
37-39. Une très jolie séquence tactique : Noir joue une case « X » inutilisable pour Blanc, qui est au contraire forcé de donner le coin A8.
41-43. Autre jolie séquence tactique qui permet à Noir d'éliminer le pion blanc en G6, qui deviendrait gênant par la suite dans la perspective du balayage complet des blancs. Noir a déjà trois lignes entières à sa couleur.



Position après 43 : a 6.

43-45. Trois coups noirs de suite.
48-50. Même procédé qu'en 41-43, pour le pion blanc G4.
51-54. Noir joue seul, et c'est la fin. Le champion italien (troisième aux Championnat du monde en 1981 et 1982) a parfaitement mené à son terme cette démonstration d'école.

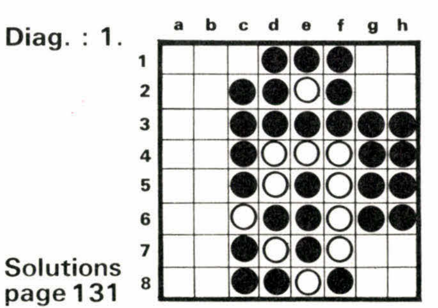


Position finale.

PROBLÈMES

Blanc joue et prend un coin en trois coups.

Diag. : 1.



Diag. : 2.

Solutions page 131



LES CORÉENS AU CHAMPIONNAT D'EUROPE

Les meilleurs joueurs européens, à part l'Ecossais Matthew McFadyen et le champion d'Europe en exercice, le Polonais Janusz Kraszek, avaient apparemment mieux à faire que d'affronter les deux redoutables amis que sont Yoo et Hong, résidents en Europe et 6e Dan tout à fait authentiques.
La partie décisive du championnat a donc opposé les deux Coréens, Yoo partant favori.

Yoo mène rapidement. Figure 1 : 1-54

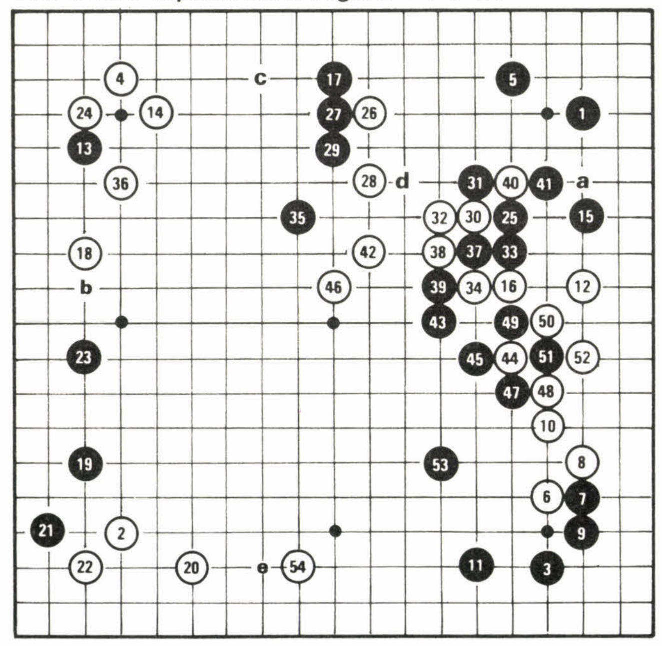


Figure 1 : *Championnat d'Europe 1984, Porrentruy (Suisse). 26 juillet 1984, 4e ronde. Blanc : Hong (Corée), Noir : Yoo (Corée). Noir abandonne après 240 coups. Coups 1 à 54.*

Le premier point critique du *Fuseki* (1-25) est le coup 14 qui est un peu lent et passif.
Il y a, à ce moment-là, deux zones intéressantes :
• le bord est : la question est de savoir qui y jouera le premier, Noir en 15 ou Blanc en a.
• le coin nord-ouest où deux pierres, une noire et une blanche se font face. En fait, le blanc ne peut pas faire suffisamment pression sur la pierre noire pour garder l'initiative et empêcher le noir de jouer 15. Si, en revanche, le blanc joue a, Noir 14 est peut-être difficilement tolérable. En admettant d'avance l'échange 15-16, le vrai problème est peut-être d'éviter que le coup 17 ne soit idéal, mais le coup 14 ne l'évite pas, au contraire : 17 développe la zone noire et vole l'extension blanche à partir de 4 et 14. Il fallait sans doute prendre en tenaille la pierre 13, par exemple en b, pour rendre le point 17 moins attractif et le bord ouest plus dramatique.
Après 18, il est naturel que le noir laisse la pierre 13 en otage, un peu encombrant si possible. La séquence 19-23 réalise ce plan. Le noir s'installe solidement sur le bord ouest et, après 23, le blanc est contraint de rajouter un coup : 24 est normal, mais le noir peut occuper en 25 le dernier point important du *Fuseki*.
Se pose maintenant la question d'éroder la zone noire. Le coup 26, coup d'érosion classique, est, dans cette position, critiqué par Hua, professionnel chinois 8e Dan et brillant commentateur des championnats. Hua propose la combinaison suivante : Blanc c, Noir 29, Blanc d. De cette manière, le blanc commencerait par agrandir son territoire sans compromettre les possibilités d'érosion, mais surtout, il ne serait pas contraint de rajouter encore un coup, en 36, pour capturer la pierre 13. L'échange 35-36 est satisfaisant pour le noir, parce qu'il lui fait gagner un temps pour le combat au centre qui est devenu l'enjeu principal, pour le moment. Le noir coupe, avec 37-39, dans des conditions idéales. L'échange 40-41 est un coup technique. Le blanc sort en 46, ce qui permet au noir de se renforcer avec 47-53. Le point 54 est très important : si Noir peut jouer en e, il crée une nouvelle zone sur le bord sud. 54 fait des points et permet au blanc d'espérer en attendant mieux.

Erreurs de direction et timing. Figure 2 : 55-111

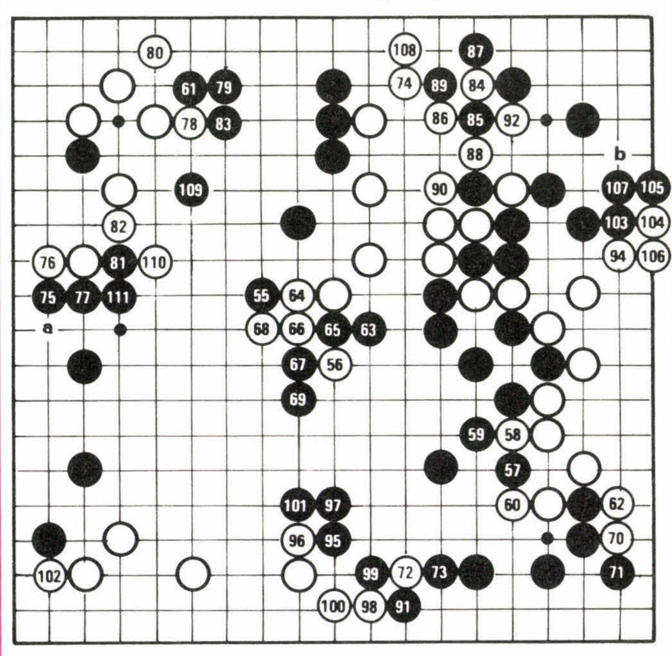


Figure 2 : *coups 55 à 111. 93 en 84.*

Le noir reprend l'attaque au centre avec 55. C'est une erreur pour plusieurs raisons : après 56, le noir est plutôt séparé par le groupe blanc qu'en position d'attaque ; il sera amené à renforcer ses deux groupes l'un après

l'autre, ce qui n'est pas un succès. Une deuxième raison est que la direction est mauvaise. La pierre blanche en 56 détruit d'un coup toute possibilité pour le noir de faire des points au centre ; le noir devait attendre d'avoir une chance de jouer lui-même 56. Ce n'est donc pas le moment d'attaquer et, selon Hua, le plus gros coup est 75. Si on compare avec un coup blanc en a, et les conséquences respectives de ces deux coups, la valeur de 75 avoisine les 20 points.
Le noir se renforce donc avec 57 — la réponse blanche en 58 et 60 est correcte — puis encore avec 61. Le blanc manque le coche à son tour : au lieu d'avancer en a, il joue en 62 pour prévenir toute surprise sur le bord est, mais ce coup n'était pas nécessaire.
La suite, de 64 à 69, est assez drôle : ce que le noir n'avait pas fait, c'est le blanc qui va lui permettre de le faire. Au lieu de connecter en 65, le blanc finasse et l'improbable territoire central noir commence à prendre tournure avec 69. Le blanc s'est renforcé et espère tirer quelque chose en attaquant le groupe noir du bord nord, mais c'est un peu illusoire et le noir a la partie bien en main.
Après les coups *Sente* 70 et 72, Blanc 74 isole le groupe noir. C'est le moment que choisit le noir pour enfin jouer 75, malheureusement c'est le plus mauvais moment, car à 75 répondent 78 et 80 et le blanc a pu tirer bénéfice de la faiblesse du groupe noir.
Mais la séquence 84-90 est trop défensive et le noir reprend un net avantage avec 91 et 95.
Yoo a été félicité pour le coup 95 qui capture la pierre 72 et ferme le centre en un seul coup : un coup de « pro » selon Hua. Il y a un petit problème malgré tout dans le coin nord-est. Après 94, le blanc pourrait se permettre 107 en *Sente,* ce qu'il ne fait pas. Jouer 107 directement — avant 94 — est possible, mais si le noir répond en b prudemment, cela n'avance pas à grand-chose. Après la défense blanche de 96 à 100, 101 est nécessaire pour éliminer — provisoirement — l'*Aji* (menace latente) de 72. Puis le blanc prend le très gros coup en 102. Faisons le point après 111, approximativement.

Noir		Blanc	
nord-est	17	nord-ouest	17
sud-est	11-12	est	≃ 14
centre	21	groupe nord	4
bord nord	≃7	sud-ouest	≃ 22
bord ouest	≃8	prisonniers	1
prisonniers	2	*Komi*	5,5
Total	66-67		63,5

Hong gagne dans le Yose. Figure 3 : 112-240
La différence d'environ 3 points suppose que le blanc pourra jouer le coup 126. Pour le reste, la bataille dans le centre va faire rage.
Blanc attaque le groupe noir au nord — toujours les conséquences du mauvais timing de 75. Pouvoir jouer 122 est agréable et Noir doit défendre. Ensuite, avec 126, le blanc prend une pierre noire, mais le noir avec 131 menace d'agrandir le centre. La réaction blanche est brillante : il sacrifie quatre pierres pour en sauver

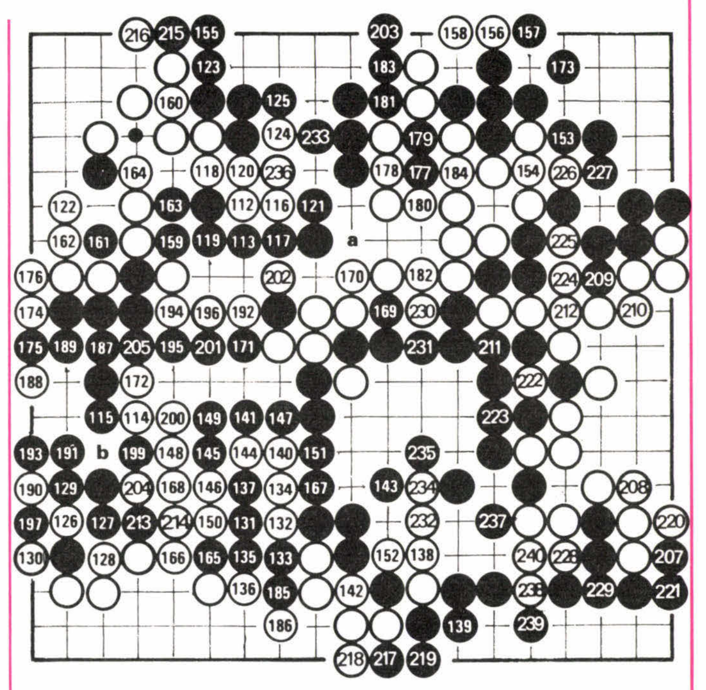


Figure 3 : *coups 112 à 240. 198 connecte en dessous de 126, 206 en 179.*

une avec la combinaison 138-142. Le noir ne peut pas connecter en 152, il n'a rien fait de plus au centre et le bénéfice réalisé par le blanc en nord-ouest, où le noir a cafouillé, rend la partie extrêmement serrée.
Après 170, le noir doit garder l'initiative au centre et créer une menace équivalente au coup 173, qui vaut 6 points, d'où l'ambitieux 171. Le blanc répond et Noir peut jouer 173. Ensuite le noir ne répond pas à 176 et la séquence commençant avec 177 force le blanc à vivre. Si le blanc ne joue pas 184, il perd les pierres 156 et 158. Le noir parvient à faire vivre le bord ouest sans perdre l'initiative, mais le blanc prend encore une pierre en 202. Nouveau point de la situation :

Noir		Blanc	
nord-est	17	nord-ouest	22
sud-est	12	est	13-14
centre	18	groupe nord	3
bord nord	9	sud-ouest	19
bord ouest	4 +	prisonniers	6
prisonniers	7	*Komi*	5,5
Total	67+		68,5

Le *Yose* sur le bord ouest et la prise en 202 ont donné l'avantage au blanc mais est-ce définitif ? 179 avant 203 rendrait a *Sente,* 222 est peut-être meilleur que 211, mais dans ce cas le noir n'a pas le temps de jouer 217. Le *Ko* en b est plus gros que les autres. Probablement le blanc gagne, quel que soit l'ordre des coups. Si bien qu'après 240, le noir abandonne alors que son retard n'est estimé qu'à 1 ou 2 points et demi.
Mais quand on sait compter...

go : problèmes

Par Pierre Aroutcheff

Quelques problèmes techniques où les sacrifices sont nombreux, incluant :
Uttegaeshi : reprise immédiate,
Damezumari : manque de libertés,
Ishi no shita : rejouer sous les pierres,
Ko : interdiction de jouer un coup qui recréerait la position immédiatement antérieure.

FACILES

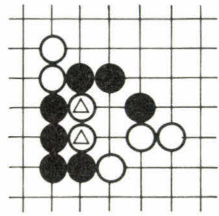


Diagramme 1 : *Uttegaeshi. Noir joue et capture les deux pierres blanches* ⓐ.

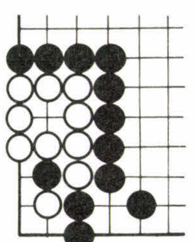


Diagramme 2 : *Ko. Noir joue et tue par Ko.*

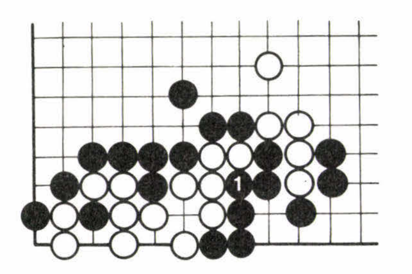


Diagramme 3 : *Damezumari. Un coup noir en 1 est-il utile ou nocif?*

MOYENS

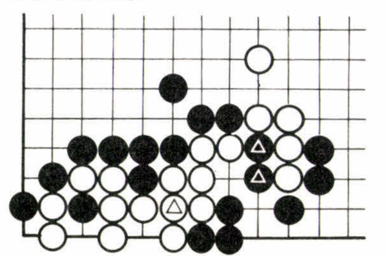


Diagramme 4 : *Damezumari. Le blanc a déjà une pierre en* ⓐ. *Comment peut-il capturer les pierres noires* ▲ *?*

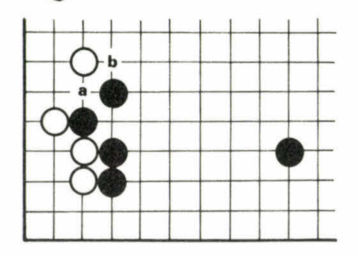


Diagramme 5 : *Damezumari. Noir doit-il jouer en a ou en b?*

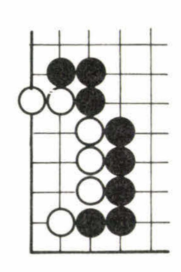


Diagramme 6 : *Ko. Noir joue et tue le groupe blanc par Ko. Quelle est la meilleure séquence?*

DIFFICILES

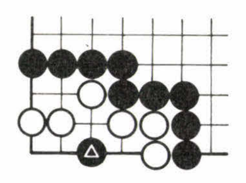


Diagramme 7 : *Ishi no shita. Noir vient de jouer en* ▲, *point vital. Blanc vit quand même. Comment?*

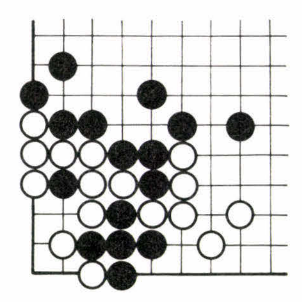


Diagramme 8 : *Uttegaeshi. Le Semeai - course de vitesse - dans le coin paraît sans espoir pour le noir; mais il peut menacer un double Uttegaeshi et obtenir un Ko. Comment?*

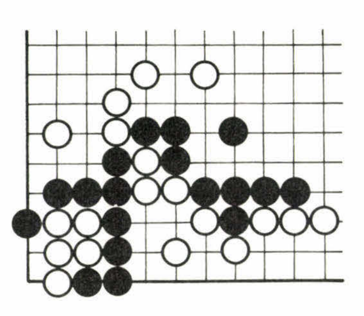


Diagramme 9 : *Damezumari. Le groupe noir dans le coin est mort par forme - forme en 5. Mais Noir peut exploiter les faiblesses blanches et obtenir un Ko. Attention à l'ordre des coups.*

TRÈS DIFFICILES

Deux problèmes d'anthologie.

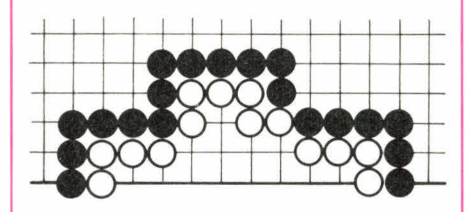


Diagramme 10 : *Damezumari et Uttegaeshi. Le noir joue et capture quatre pierres blanches .*

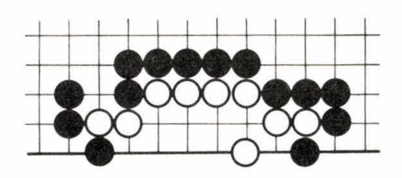


Diagramme 11 : *Ishi no shita - Damezumari - Ko. Noir joue. Quel est le statut du groupe blanc?* Un problème d'apparence anodine.

Solutions page 131

tarot

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

Tous les problèmes de cette rubrique sont extraits des donnes jouées lors de la finale du Championnat de France par triplettes 1984. Ils vous permettront de comparer votre attitude avec celle des finalistes dans deux compartiments importants du jeu : l'entame et le choix du contrat.

L'ENTAME

Les notes ont été attribuées en fonction de la fréquence de l'entame, bien que cela réserve parfois quelques surprises !

Donne n° 1 :
Nord donneur.
Nord garde et trouve au Chien :



A	2
♠	4
♥	D
♦	3
♣	V 4

Vous êtes en Ouest avec :

A	21 13 12 6
♠	R 10 7 5 2
♥	9 6 2 A
♦	9 4 A
♣	9 4

Quelle est votre entame ?

Donne n° 2 :
Est donneur.
Ouest garde et trouve au Chien :

A	—
♠	—
♥	10
♦	C V 7
♣	C 4

Vous êtes en Nord avec :

A	15 14 11 6
♠	R D 10 8 5
♥	D V 4
♦	9 A
♣	10 9 3 A

Quelle est votre entame ?

Donne n° 3 :
Est donneur.
Est garde et trouve au Chien :

A	17 15 6
♠	9 6
♥	A
♦	—
♣	—

Vous êtes en Nord avec :

A	19 14 13 8 2
♠	R D 7
♥	7 6 5 3
♦	C 8 4
♣	10 3 2

Quelle est votre entame ?

Donne n° 4 :
Nord donneur
Est garde et trouve au Chien :

A	12 2
♠	8
♥	2
♦	—
♣	C 9

Vous êtes en Ouest avec :

A	19 10 5 1
♠	R 7 6 2
♥	V 9 4
♦	D C 10 9
♣	V 2 A

Quelle est votre entame ?

Donne n° 5 :
Nord donneur.
Est garde et trouve au Chien :

A	16 8
♠	—
♥	C 7 6
♦	— —
♣	R

Vous êtes en Ouest avec :

A	18 15 12 5
♠	V 10 7 5 2
♥	D V
♦	R 3 A
♣	D 9 6 2

Quelle est votre entame ?

Donne n° 6 :
Est donneur.
Est garde et trouve au Chien :

A	15 3 2
♠	—
♥	5
♦	C
♣	3

Vous êtes en Nord avec :

A	21 18 17 13 11 10 6 5
♠	R D 6
♥	8 4
♦	10 3
♣	V 9 A

Quelle est votre entame ?

LE CHOIX DU CONTRAT

Quelques donnes sont jouées uniquement sur le choix du contrat : Garde, Garde sans ou Garde contre le Chien.
Là encore, les trois donnes que nous avons sélectionnées réservent certaines surprises.

Donne n° 1 :
Nord Donneur
Vous êtes en Est avec :

A	21 17 4 1 E
♠	D C V 10 7 A
♥	R
♦	R C 5
♣	D 10 8

Quel contrat demandez-vous ?

Donne n° 2 :
Est donneur.
Vous êtes en Nord avec :

A	18 15 14 2 1 E
♠	R D 10 9 4
♥	R V
♦	R D C 10
♣	4

Quel contrat demandez-vous ?

Donne n° 3 :
Nord donneur.
Vous êtes en Est avec :

A	21 20 14 13 12 8 4 E
♠	R C 3 A
♥	D C 5 2
♦	4
♣	R

Quel contrat demandez-vous ?

Solutions page 133

...aux échecs

LES OUVERTURES : LES FAUTES À NE PAS COMMETTRE (suite)

3. NÉGLIGER LE CONTRÔLE DU CENTRE

On entend généralement par « centre » la portion de l'échiquier composée des cases e4, e5, d4 et d5. La pratique du jeu montre que son contrôle dès les premiers coups s'avère d'une grande importance. Il est d'usage de dire que le centre « rayonne » et que le camp qui en obtient la domination conquiert l'avantage (si, bien entendu, il n'a pas dû lâcher trop de concessions pour ce faire).
La méthode classique de contrôle du centre consiste à l'occuper avec des pions. La méthode moderne tend plutôt à contrôler le centre en visant ses cases avec les pièces mineures, Fous et Cavaliers.
Nous allons examiner deux parties typiques où l'un des camps résout mal le problème posé par le contrôle du centre, ce qui cause sa perte. La première partie montrera un fort centre de pions qui dévaste tout sur son passage et la deuxième sera au contraire un exemple où la pression centrale effectuée par des pièces prend le dessus sur les pions.

Première partie :

1.e4, e5 ; 2.Cf3, Cc6 ; 3.Fc4, Fc5 ; 4.c3 !, Cf6 ! ; 5.0-0 ? (le coup précédent des blancs avait préparé la poussée centrale d2-d4, et il fallait l'effectuer de suite. La ligne de jeu théorique continue ainsi : 5.d4, e×d4 ; 6.c×d4, Fb4+ ; 7.Fd2, F×d2+ ; 8.Cb×d2, d5 ! ; 9.e×d5 avec équilibre au centre), **5. ..., a6 ?** (tout à fait inutile. Les noirs auraient dû capturer le pion laissé en prise sur e4).

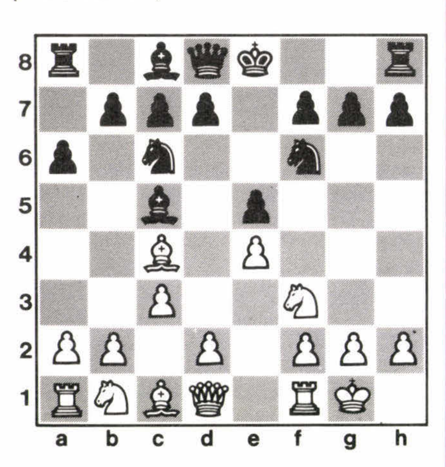


Diagramme 1.
6.d4 ! (les pions blancs avancent en gagnant du temps par l'attaque des pièces adverses) ; **6. ..., e×d4 ; 7.c×d4** (où l'on voit l'importance du « petit » coup 4.c3. Le pion latéral relaie son collègue du centre) **7. ...,Fa7 ; 8.d5 ! Ce7 ; 9.e5 !** (la persécution des Cavaliers noirs) ; **9. ..., Cg4 ; 10.h3, Ch6 ; 11.d6 !, Cg6** (11. ..., c×d6 aurait donné « de l'air » à la Dame mais aurait exposé gravement le Roi car après 12.e×d6 la colonne « e » se serait ouverte).

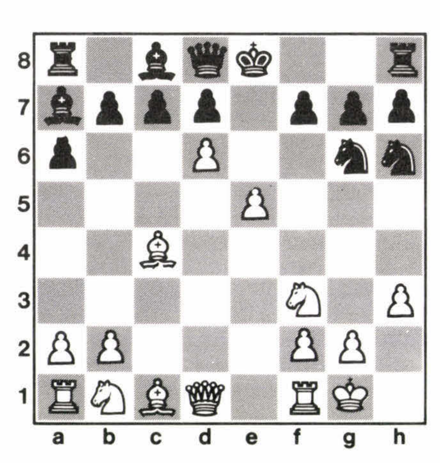


Diagramme 2 : *que jouent les blancs pour obtenir la victoire ?*

Deuxième partie :

1.d4, Cf6 ; 2.c4, g6 ; 3.Cc3, d5 (ce début s'appelle la *défense Grünfeld*) ; **4.c×d5, C×d5 ; 5.e4, C×c3 ; 6.b×c3, Fg7 ; 7.h4 ?** (le centre de pions blancs fait forte impression mais, nous allons le constater, nécessite une soigneuse protection. Le dernier coup des blancs est une faute qui va permettre aux noirs d'entamer la destruction du centre. Meilleurs sont 7.Fc4 ou 7.Cf3).

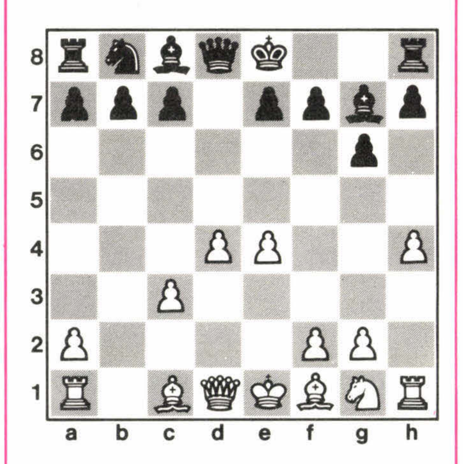


Diagramme 3.

7. ... c5 ! (une banderille très gênante. Les blancs ne peuvent toucher au pion d4 à cause de 8. ... F×c3+) ; **8.Fe3, Cc6 ! ; 9.Cf3, Fg4 ! ; 10. Tb1** (ne pouvant plus défendre le pion d4, les blancs décident de contre-attaquer sur le pion b7 tout en ôtant la Tour de la diagonale du Fou g7. La chute de leur pion central entraîne toutefois des dommages irréparables) ; **10. ... F×f3 ; 11.D×f3, c×d4 ; 12.c×d4, C×d4 ; 13.F×d4, F×d4 ; 14.T×b7, Da5+ ! ; 15.Rd1.**

par Nicolas Giffard

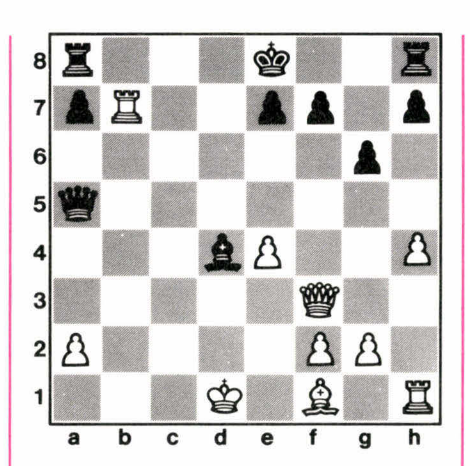


Diagramme 4 : *comment les noirs concrétisent-ils leur avantage?*

La partie qui suit, jouée entre deux champions, montre mieux que de longs discours l'importance de la domination des cases centrales. Les noirs cèdent la qualité et la possibilité du roque pour s'implanter au centre.
Blancs : Barle (Yougoslavie), **Noirs** : Portisch (Hongrie).
1.e4, e6 ; 2.d4, d5 *(la défense française)* ; **3.Cd2, Cf6 ; 4.e5, Cfd7 ; 5.Fd3, c5 ; 6.c3, Cc6 ; 7.Ce2, c×d4 ; 8.c×d4, f6 ; 9.Cf4**

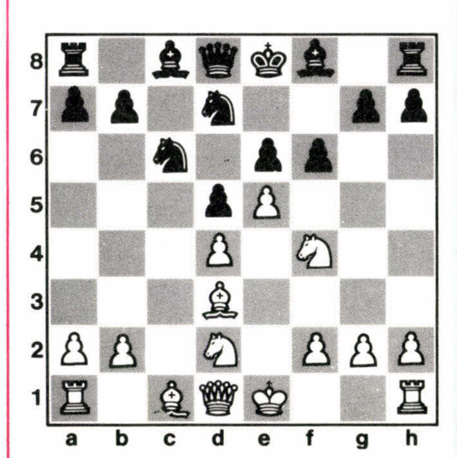


Diagramme 5.

9. ... C×d4 ! (avec sang-froid) ; **10.Dh5+, Re7 ; 11.Cg6+, h×g6 ; 12.e×f6+ R×f6 ; 13.D×h8.**

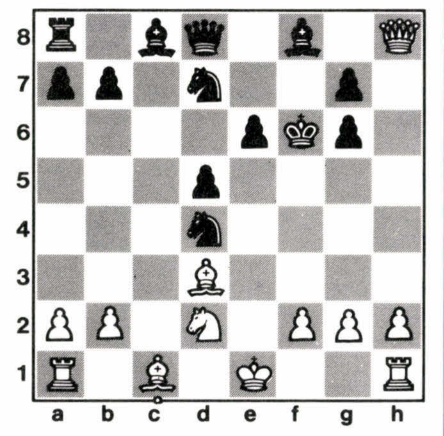


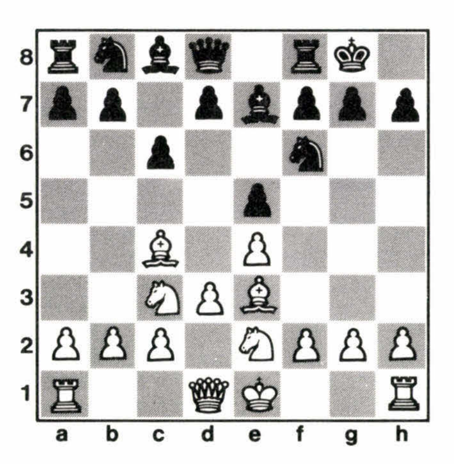
Diagramme 6.

La théorie considère que cette position offre des chances égales, l'implantation noire au centre compensant leur déficit matériel.

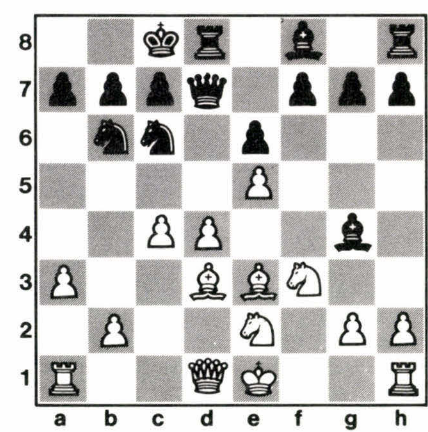
Regardez la suite de la partie, elle offre un beau spectacle :

13. ...Rf7 ; 14.O-O, Cc5 ; 15.Fb1, e5 ; 16.Cb3, Cc×b3 ; 17.a×b3, Fe6 ; 18.Dh7, Df6 ; 19.h4, Ce2+ ; 20.Rh1, e4 ; 21.Fg5, De5 ; 22.Te1, Fd6 ; 23.f4, e×f3 ! ; 24.D×g6+, Rf8 et les blancs abandonnent car ils ne peuvent que retarder le mat sur h2.

EXERCICES :



Exercice 1 : *les noirs jouent et gagnent une pièce.*



Exercice 2 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Solutions page 134

...au bridge

LES ENCHÈRES

Nous commencerons aujourd'hui à examiner la réponse à l'ouverture de un à la couleur. Nous supposons pour le moment qu'il n'y a pas d'intervention, c'est-à-dire que le camp de la défense passe systématiquement.

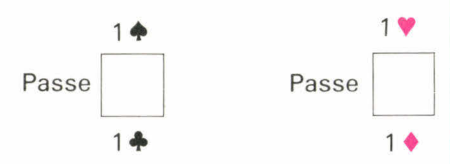
On dispose, pour répondre à l'ouverture de un à la couleur, de quatre catégories de réponses :

- le changement de couleur ;
- le soutien de la couleur annoncée par le partenaire ;
- une enchère à sans atout ;
- la déclaration Passe.

La catégorie du changement de couleur comprend trois réponses.

• le changement de couleur un sur un

Exemples :



La réponse s'effectue au palier de un (« à la couleur » est sous-entendu mais omis dans la suite), elle ne peut donc s'annoncer que dans une couleur plus chère.

Nous rappelons que les quatre couleurs sont, dans l'ordre de la plus chère à la moins chère : ♠ - ♥ - ♦ - ♣ (Sans atout, couleur virtuelle, se situant au sommet de la hiérarchie).

Cette réponse au palier de un promet quatre cartes dans la couleur annoncée. Il n'est pas nécessaire que la couleur comporte des honneurs, quatre petites cartes sont suffisantes. Il faut, en outre, que la main comporte au moins cinq points d'honneur.

Exemples :

Sur une ouverture d'un ♦, répondre :

♠ 5 4
♥ 8 7 6 5
♦ A V 6
♣ 9 8 7 4

1♥

♠ R V 6 2
♥ A R V 6 2
♦ 8 7
♣ 7 4

1♥

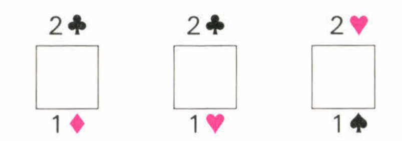
♠ 5 4 3
♥ D V 7 6 2
♦ 6 5 4
♣ 7 4

Passe (moins de 5 H)

Le changement de couleur au palier de un est l'une des meilleures réponses, il faut toujours y penser, spécialement dès qu'il est question de déclarer une couleur majeure, même complètement démunie d'honneur.

• le changement de couleur deux sur un sans saut

Exemples :

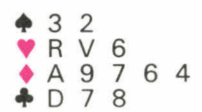


Le répondant annonce sa couleur au palier de deux, sans pouvoir l'annoncer au palier d'un.

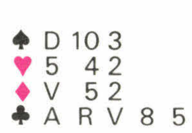
1♣ - 2♠ ne fait pas partie de cette catégorie puisque le répondant aurait pu déclarer 1♠.

La réponse deux sur un sans saut promet au moins dix points d'honneur ou onze points distribution-honneur et au moins quatre cartes commandées par un gros honneur (ou deux petits honneurs) ou cinq cartes quelconques.

Exemples :



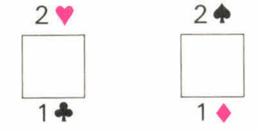
Sur 1♠ répondre 2♦



Sur 1♦ répondre 2♣

• le changement de couleur avec saut

Exemples :

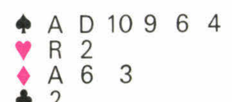


On saute volontairement un palier, dans l'exemple on aurait pu annoncer les ♥ et les ♠ au palier de un.

Cette enchère, qui va à l'encontre du principe d'économie d'enchères, exige des conditions très strictes. Il faut posséder au moins seize honneurs (sans limite supérieure) et une très belle couleur d'au moins six cartes (on admet cinq cartes commandées par A R D ou A R V 10).

C'est l'enchère la plus forte dont dispose le répondant, il signifie à son partenaire que la manche est certaine et qu'il envisage le chelem en proposant sa couleur comme couleur d'atout.

Exemple :



Sur l'ouverture d'un ♦, répondre 2♠.

par Freddy Salama

Ces trois réponses en changement de couleur ont en commun la particularité d'être des enchères « forcing », c'est-à-dire que le partenaire n'a pas le droit de passer, il doit obligatoirement faire une enchère à ce tour de table. On dit que ce sont des enchères forcing pour un tour.

Si la main comprend plusieurs couleurs d'au moins quatre cartes, il vous faut choisir la couleur de réponse. Ce choix obéit à des règles très précises qu'il ne faut jamais transgresser sous peine de tromper le partenaire sur sa distribution.

On distingue trois cas :

• Avec deux ou trois couleurs de quatre cartes ; choisir la plus économique, c'est-à-dire celle qui s'annonce au palier le plus bas.

Exemple :

♠ A V 5 4
♥ 7 6
♦ A V 5 4
♣ 7 6 2

Que déclarez-vous sur une ouverture de un à la couleur de votre partenaire ?

Si vous avez pensé aux ♦, vous avez perdu !

Si vous avez pensé aux ♠, vous avez perdu !

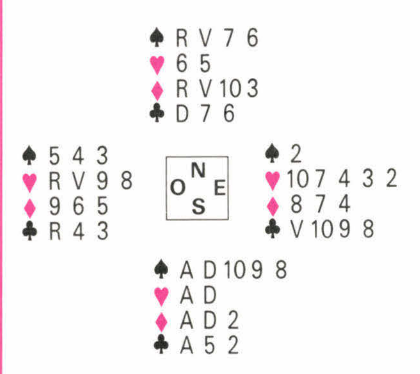
En fait, cela dépend de l'ouverture. Si votre partenaire ouvre d'un ♥, il faut répondre un ♠ (palier plus économique que 2♣). Par contre, si l'ouverture est un ♣, il faut répondre un ♦. Il ne faut pas confondre la couleur la moins chère avec la couleur la plus économique.

• Avec deux couleurs de longueurs inégales, choisir la plus longue (si le nombre de points le permet).

• Avec deux couleurs de cinq ou six cartes, choisir la plus chère.

LE JEU DE LA CARTE

Nous allons disséquer deux donnes.

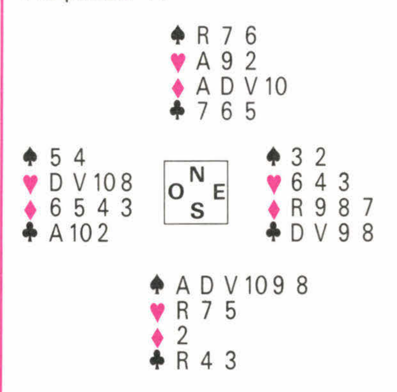


Le contrat est de six ♠ (c'est-à-dire le petit chelem à ♠) et l'entame est le 3♠.

Nous disposons de onze levées sûres : 5♠, 1♥, 4♦ et 1♣. Il manque une levée, la réussite de l'impasse ♥ assure le contrat ; néanmoins, pour prendre toutes nos chances, il ne faut pas la tenter immédiatement.

On prend l'entame avec le 8♠ et l'on tire deux autres coups d'atouts pour purger les atouts adverses. Jouer le 2♣ vers la Dame. Si le Roi♣ est en ouest, le contrat est assuré *sans* avoir besoin de tenter l'impasse ♥, la Dame ♣ constituant notre douzième levée (grâce à la réussite de l'expasse). Avec le Roi ♣ en est, l'expasse échoue et la Dame ♣ est capturée par le Roi en est ; il sera alors temps de tenter l'impasse ♥. Vous constatez que l'on s'est donné deux fois plus de chances de réussite puisque l'on gagne soit avec le Roi ♣ en ouest, soit avec le Roi ♥ en est. L'ordre dans lequel on a tenté les impasses n'est pas équivalent, on ne peut pas commencer par l'impasse ♥ et, en cas d'échec, se rabattre sur l'expasse ♣.

Conseil : ne passer à la donne suivante que lorsque vous aurez bien compris pourquoi on ne peut pas tenter l'impasse ♥ avant de tenter l'expasse ♣.



Le contrat est de quatre ♠ et l'entame est la Dame ♥.

Nous disposons de neuf levées sûres : 6♠, 2♥, 1♦. Il nous manque une levée que nous devons réaliser avant que l'adversaire n'en aligne quatre.

La réussite de l'impasse ♦ assure le contrat, mais son échec fait chuter ledit contrat de deux levées à cause de la contre-attaque mortelle de la Dame ♣. En fait nous disposons d'un moyen de gain quel que soit le gisement du Roi ♦.

On capture l'entame avec le Roi ♥, on tire deux tours d'atout puis l'on joue le 2♦ pour l'As (sans impasse). On présente la Dame ♦ ; si le Roi apparaît en est, sud coupe affranchissant (affranchir veut dire rendre maître) Valet et 10 ♦. Si le Roi n'apparaît pas, on défausse le 5♥. La défense réalise au plus le Roi ♦ et deux ♣ (avec le Roi ♦ en est, comme sur le diagramme, on réalise onze levées).

...au go

LES FONDAMENTAUX

Les fondamentaux sont l'ensemble des principes stratégiques et tactiques qui orientent le choix du joueur tout au long de la partie. Le principe fondamental du début de partie — *Fuseki* — est l'occupation de l'espace.

Poser une pierre, c'est établir quelque part une force qui a un certain potentiel territorial ou offensif ; occuper le terrain c'est mettre en place un dispositif, se préparer à la phase des combats du milieu de partie. Paradoxalement, le début de partie, qui est une phase constructive, consiste, non pas à construire des territoires, mais des positions, alors que la fonction de la phase des combats, où la force tactique devient primordiale, est, finalement, de faire apparaître les territoires.

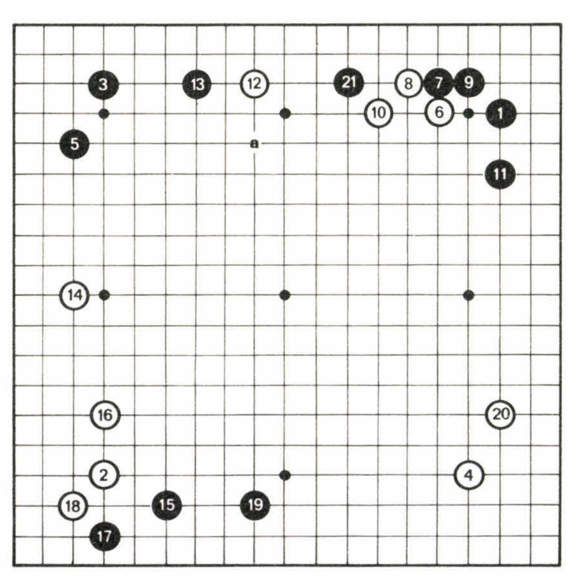


Figure 1 : *Noir Kobayashi (Japon), Blanc : Nieh (Chine). Coups 1 à 21.*

Par exemple, le coup 13 de la figure 1 sert en même temps à accroître le potentiel territorial du noir dans le coin nord-ouest et à préparer l'invasion en 21. Jouer en 21, sans jouer 13 auparavant, serait simplement mettre une pierre en difficulté au milieu des forces adverses. Si le blanc veut éviter l'invasion en 21, il doit jouer en a. Dans la partie, il préfère se développer : séquence 14-18, puis 20. En échange, il accepte de subir l'invasion en 21 qui ruine sa position sur le bord nord.

Avec 21, le milieu de partie commence.

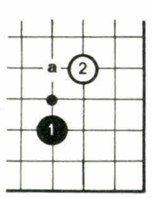


Diagramme 1 : Noir prend position dans un coin avec 1. Que peut faire le blanc ? *Certainement pas attaquer cette pierre.* Avec quoi l'attaquerait-il ? Si Blanc pose une pierre ce qu'il peut espérer au maximum c'est égaliser. Encore doit-il tenir compte de la puissance de la pierre 1. En admettant que les autres coins soient déjà occupés par des pierres noires ou blanches, et que la question qui se pose soit bien de contrebalancer l'influence noire dans ce coin, il faut savoir comment.

Jouer au contact n'est pas une bonne idée parce que l'avantage numérique initial du noir ne peut que jouer à plein ; il faut donc se mettre à une distance respectable. La pierre noire est forte, mais ce n'est pas non plus un épouvantail ; une pierre blanche en 2 ou en a est une approche raisonnable. On peut dire tout aussi bien que 2 et a sont les points vitaux de la pierre 1, ceux qui mettent le mieux en lumière ses limites et ses faiblesses. Une pierre en 2 minimise les possibilités de territoire noir dans le coin ; a exerce un chantage ou propose un marché : contre le territoire du coin, j'aurai une position forte sur le bord et mon influence centrale sera supérieure. 2 et a contiennent également une menace latente.

Situées à distance, elles sont difficiles à attaquer mais si l'adversaire ne répond pas à ce coup d'approche, la supériorité numérique passera dans leur camp. A partir de là s'édifie la théorie du coin. Comment le noir peut-il tirer le maximum de son avantage initial, quelles sont les contre-mesures possibles du blanc ? Quand on a étudié tout ça, il faut le mixer avec la position d'ensemble sur tout le terrain.

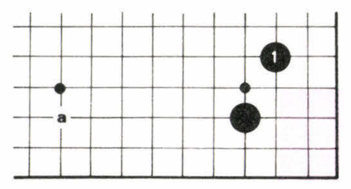


Diagramme 2 : pour une raison ou une autre, le noir a eu le temps de jouer encore une fois dans le coin, qu'il a choisi de consolider en 1, prenant une option sérieuse sur le territoire en rose. Les deux pierres noires exercent aussi une influence sur l'extérieur et c'est par là que le noir entend se développer ultérieurement ; il vise en particulier le point a et ses environs. Une pierre en a serait le point de départ d'une zone d'influence noire ; cela signifie que le blanc devra alors tenir compte de la présence de trois pierres noires dans ce secteur et ne pas se considérer en terrain conquis. Chaque position a ses points forts et ses points faibles.

La première chose à envisager est de s'installer au point le plus faible, en fonction des objectifs d'ensemble que l'on poursuit ; c'est seulement si l'adversaire réagit mal que le rapport des forces initial se modifie et qu'on peut adopter une nouvelle attitude.

par Pierre Aroutcheff

Pierres fortes et pierres faibles

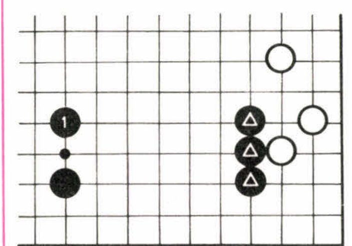


Diagramme 3 : les pierres noires ▲ sont fortes ; elles ne sont aucunement menacées d'encerclement ; un coup en 1 est naturel : le noir se prépare une boîte à points — en rose — d'une vingtaine de points.

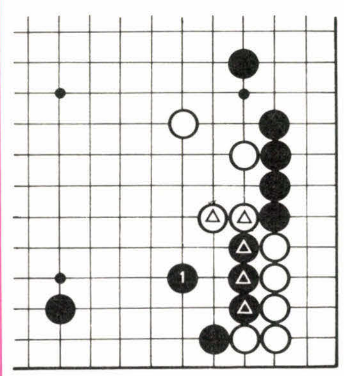


Diagramme 4 : les pierres noires ▲ sont faibles : elles n'ont que trois libertés, le groupe blanc dans le coin est vivant et les pierres blanches △ sont menaçantes ; mais si les pierres ▲ sont capturées, Blanc aura *et* le coin *et* le centre. Il faut combattre, sauver les pierres et essayer ensuite éventuellement d'attaquer les pierres blanches. 1 est le point vital et permet au noir de respirer et d'espérer.

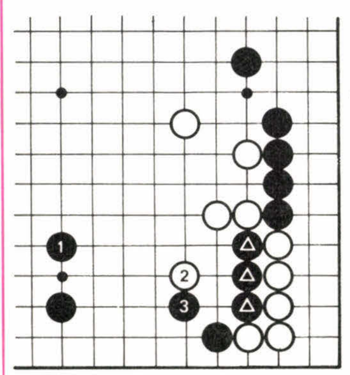


Diagramme 5 : le noir aveuglément optimiste joue en 1. Le blanc frappe immédiatement au point vital en 2. Même si le noir arrive à sauver ses pierres — ce qu'il peut essayer de faire en jouant 3 — il est dans une position pénible : il a permis au blanc de se renforcer et au lieu de faire du territoire il est occupé à défendre.

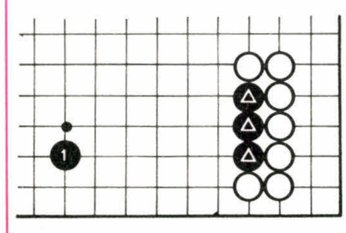


Diagramme 6 : les pierres noires ▲ n'ont aucune importance. Le blanc est très fort ; il l'est même trop. Si on tient compte du fait que le noir a joué quatre fois ailleurs — il y a trois pierres noires pour sept blanches et le noir n'est certainement pas resté inactif — le blanc a investi des pierres inutiles. Il faut strictement agir comme s'il n'y avait pas du tout de pierre noire, mais simplement un mur blanc. Un coup noir en 1 est envisageable, mais dans ce cas il s'agit surtout d'éroder la puissance blanche, pas de construire quoi que ce soit. En fait, le blanc vise aussi à jouer quelque part autour de 1 et c'est surtout pour prévenir ce coup, que le noir peut avoir envie de s'y installer.

Comme on le voit d'après ces exemples, la présence d'une force implique la notion de distance ; il y a une distance normale à respecter par rapport à une force et cette distance est en général à peu près la même qu'il s'agisse de vos pierres ou de celles de l'adversaire. Il ne faut pas jouer trop près des forces de l'adversaire, mais pas non plus près des vôtres ; jouer trop près c'est surconcentrer ses forces. C'est le cas du blanc dans le diagramme 6.

L'exemple suivant, fréquent dans les parties à quatre ou cinq pierres de handicap, montre qu'essayer de surconcentrer les forces de l'adversaire est une donnée permanente de la stratégie.

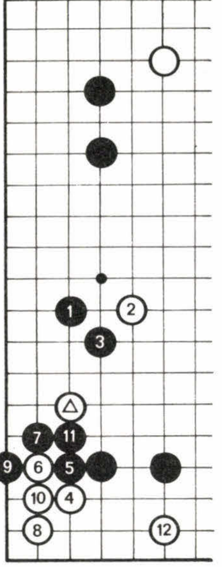


Diagramme 7 : le noir vient d'attaquer la pierre blanche △. Le blanc réplique en 2 ; si Noir répond 3, le blanc envahit le coin. Après la séquence jusqu'en 12, le noir n'a pas lieu d'être satisfait : il est surconcentré. Le blanc 2 occupe la position que le noir souhaite maintenant occuper de manière à capturer la pierre blanche △ tout en construisant également sur la partie nord du bord ouest.

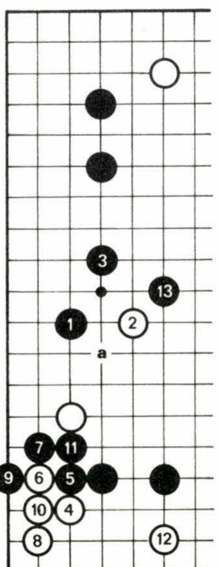


Diagramme 8 : la réponse noire en 3 est correcte ; si le blanc envahit en 4, après la séquence jusqu'en 12, le noir attaque en 13. Il pousse la pierre blanche vers son mur. Or, tout s'est passé dans le diagramme 7 comme si le noir jouait maintenant a. Comme le résultat du diagramme 8 est très satisfaisant pour le noir, il est probable que le blanc n'aura pas envie d'envahir le coin tout de suite. Le coup 3 est dissuasif. C'est typiquement le genre de coup qu'on joue quand on a confiance dans les fondamentaux... et qu'on les connaît.

●

post-scriptum au n° 29

Lansay 64

Le numéro de téléphone de la société Lansay, qui commercialise le *Lansay 64*, est le (1) 733.80.80 comme nous l'avons (mal) indiqué dans notre n° 29.

Jeux de lettres

Un oubli dans le texte de *l'ana-puzzle* (rubrique *Jeux de lettres* du n° 29) dénaturait complètement le jeu. Les onze lettres disparues étaient les suivantes : A B C E E G H O T T T.

Etes-vous doués pour les tests?

C'était la question à laquelle notre test logique (n° 28) devait permettre de répondre. Or, comme nous l'avons signalé dans le n° 29, une erreur s'était glissée (subrepticement) dans le test E 12 : la première ligne horizontale de la grille de départ aurait dû être EVUSE et non EVLSU. Suite (et fin?) du feuilleton : une deuxième erreur a échappé à la vigilance de notre conséquente équipe de testeurs, correcteurs, relecteurs et autres ordinateurs (mais pas à celle des lecteurs!). La solution de la question E1 était 5 et non 6, comme nous l'avons écrit! Le concepteur du test est au pain sec et à l'eau pour une durée indéterminée...

Solution ... du jeu d'aventure

Vous deviez découvrir que la grotte était occupée par un soldat allemand (uniforme vert), mort le 25 juillet 1944, comme l'indique l'éphéméride, c'est-à-dire pendant la Libération. L'exploration du couloir central vers le nord n'est possible qu'avec un moyen d'éclairage. Celui-ci est découvert en fouillant l'uniforme : une boîte d'allumettes s'y trouve. Chaque allumette a une durée de vie correspondant à trois actions ou déplacements. Ensuite, il vous fallait donc gratter une nouvelle allumette pour y voir clair. Dans l'une des pièces, un tableau est visible. Comme cela est souvent le cas dans la réalité, un coffre-fort se cache derrière. L'ordre d'enlever le tableau fait apparaître le coffre. Il vous reste cependant à l'ouvrir. En regardant le coffre, vous pouviez voir qu'il était muni d'un bouton. La combinaison du coffre était inscrite sur une feuille de papier, glissée dans le livre placé dans l'armoire (en feuilletant le livre, le papier tombe). Les lettres accompagnant les chiffres étaient les initiales des mots «droite» et «gauche»... en allemand (rechts et links).

Vous pouviez donc tourner le bouton du coffre à droite, à gauche puis de nouveau à droite, du nombre de crans indiqué sur la feuille fournissant la combinaison. Et ce, après l'avoir remis à zéro. Comme le laissait présager le titre du livre trouvé dans l'armoire, il s'agissait d'un coffre-fort doté d'une protection hydraulique. En effet, le fond du coffre est à l'image du plateau d'une balance, capable de savoir à tout instant quel poids il supporte. Dès qu'il détecte une différence de poids par rapport à celui initialement indiqué, il déclenche la chute d'une grille qui condamne à jamais le carrefour proche de l'entrée. Grille qui, à son tour, déclenche l'ouverture d'une trappe dès qu'on tente de la forcer. Pour prendre ses lingots, il faut «tromper» le coffre hydraulique. La meilleure manière est de substituer aux lingots qu'il contient un objet lourd. Le seul objet assez lourd dans le jeu était un coffret de plomb qui pouvait être découvert dans le couloir central après avoir ouvert une trappe, elle-même recouverte de mousse en raison de l'humidité des lieux. Ce coffret contenait une clef. Celle-ci est parfaitement inutile dans le jeu, le contenant ayant, en l'occurrence, beaucoup plus d'importance que le contenu! En plaçant le coffret de plomb dans le coffre-fort, vous pouviez retirer sans risque trois lingots d'or. C'est ce que pouvait vous rapporter votre expédition. Il ne fallait pas être plus gourmand sans quoi la grille condamnait votre retraite, peu avant que la trappe, en s'ouvrant, ne vous fasse connaître votre dernière sépulture.

Couper les lignes

Plusieurs lecteurs nous ont à juste titre signalé — après avoir vainement tenté de taper les listings du jeu d'aventure et des dames (*J & S micro* du n° 29) — que leur machine n'acceptait pas 255 signes à la suite d'un seul numéro d'instruction. Il est donc nécessaire de couper les lignes et de faire figurer chacun des tronçons sous un numéro de ligne différent. Deux cas peuvent se présenter : les instructions simples et les tests. Les instructions simples peuvent être découpées en autant de lignes qu'elles comportent d'instructions séparées par des «:». Par exemple : 345 A = 2 : Z = 3 : PRINT "ACTION ---" T peut devenir 345 A = 2. 346 Z = 3. 347 PRINT "ACTION ---" T. Il faut faire très attention lorsqu'il s'agit de tests, c'est-à-dire des lignes d'instructions où figure un IF ... THEN, car si ce qui suit IF est vérifié, alors tout ce qui suit le THEN sera effectué. Si la condition suivant le IF n'est pas vérifiée, alors rien de ce qui suit le THEN ne sera lu et le pointeur de lecture du programme sautera directement à la ligne suivante.

Il faut donc dédoubler le test, voire le découper en autant de tests successifs qu'il faudra pour ne pas dépasser votre capacité de signes par ligne. Prenons l'exemple suivant :
IF A = 2 THEN B = 3 : C = 4 : D = 5 : .../... Z = 27.
Ce test modifiant la valeur de toutes les variables de B à Z sera beaucoup trop long pour une ligne d'instructions.
Vous pouvez donc faire :

340 IF A = 2 THEN B = 3 : C = 4 : GOTO 350
345 GOTO 1 000 (cas où A est différent de 2)
350 IF A = 2 THEN D =

5 : E = 6 : GOTO 360
355 GOTO 1 000
Autre manière de procéder, plus rapide celle-là, par l'inversion du test :
350 IF A < > 2 THEN 1 000
360 B = 3 : C = 4 : D = 5 : F = 6
370 G = 7 : H = 8 : I = 9 : J = 10 etc.
Si A = 2, le pointeur ne saute pas en 1 000 et lit toutes les lignes qui suivent le test. L'inversion du test est souvent la procédure la plus pratique.

Jeu d'aventure sur Commodore

Philippe Peltier, de Juan-Les-Pins, nous indique que les possesseurs de *Commodore (Pet, Vic, 64)* doivent très légèrement modifier la programmation proposée dans *J & S* nº 29, page 44 pour respecter la syntaxe du *Commodore*, sans quoi c'est le plantage assuré. Il est notamment nécessaire sur cette machine de concaténer (coller !) un espace à la fin de la chaîne A$, faute de quoi MID$ (A$, I, 1) entraînera un « BAD SUSCRIPT ERROR » quand il atteindra sa valeur maximale. D'autre part, il y a perte de mémoire du pointeur de boucle à cause du ON T GOTO en ligne 1 100. Voici donc le remède que propose Philippe Peltier :

```
1000 IFX=0THEN370
1010 GOSUB1230
1020 IFY=0THEN370
1030 GOSUB1300
1040 GOTO370
1050 REM====<DECOUPAGE>====
1060 IFRIGHT$(A$,1)="S"THENF=1
1070 I=1
1071 A$=A$+" "
1080 B$=MID$(A$,I,1)
1090 IFB$=CHR$(32)ORB$=CHR$(39)THENT=T+1:GOTO1130
1100 ONTGOTO1130,1120
1110 V$=V$+B$:GOTO1130
1120 N$=N$+B$
1130 I=I+1
1131 IFI<LEN(A$)-FTHEN1080
1140 IFN$=""THENPRINT"OUI,MAIS QUOI?"
1150 RETURN
```

Sauver le ... Tyrann

Attention : les 1000 premiers enregistrements du programme *Tyrann* (voir notre sélection p. 45) comportent une erreur (un bug, comme on dit) qui rend impossible la sauvegarde du scénario. Pour remédier à ce défaut de programmation ou d'enregistrement, il suffit de charger la face B de *Tyrann* (en mode auto) et de taper les lignes d'instructions suivantes qui nous ont été fournies par la société Norsoft.

```
 5 A = # B800
10 REPEAT
20 READI
30 POKEA,I
35 A=A+1
40 UNTIL I=96
50 DOKE # 2F5, # B800
60 DATA8,72,152,72,138,72,234,133,1
70 DATA 165,233,56,233,1,176,2,198,1,133,160
80 DATA21,169,183,145,136,169,58,145
90 DATA136,16,251,104,170,104,168,104,40,96
```

Lancer le jeu par un RUN puis faites immédiatement une sauvegarde du scénario. Dès lors la sauvegarde devient possible.

Cela dit, rien ne vous oblige à procéder ainsi, et il vous est toujours possible d'exiger une cassette qui fonctionne correctement. Ce que nous vous conseillons.

AVIS AVIS AVIS

Avis des clubs

• *L'Armure au vestiaire* est un nouveau club de jeux de rôle du Morbihan. On y pratique *D & D, T & T* (et d'autres jeux à venir) tous les samedis de 13 à 18 h. Maison d'animation et des loisirs, route de Lorient, 56400 Avray.

• *Le Cercle des pierres et des amis de la nature* cherche des amateurs bisontins de jeux de rôle et plus spécifiquement de *D & D*. Initiation des débutants garantie. Frédérique (81) 52.03.94.

• L'association *Vortigern* publie une revue consacrée au jeu de *Diplomacy* et organise des parties de *Diplomacy* par correspondance. Roland Prévot, 57, rue de l'Orme-Creux, Corbreuse, 91410 Dourdan.

• Si la création d'un club de jeux (wargames, jeux de rôle, *As des As...*) à Annecy vous intéresse, appelez Alain au (50) 45.72.08.

• *La Cage aux rôles* existe depuis juillet 1983 et pour à *AD & D, Gamma World, Légendes, Dragon Quest, Mega* ainsi qu'à de nombreux wargames. Dans l'ambiance « chaude et passionnée » de ses nuits ludiques, elle attend les joueurs solitaires de la région de Douai. Bruno au (27) 96.16.09.

• Au *CLAS « A »* (Cercle ludique alsacien de stratégie « Argentoratum »), on joue tous les vendredis et samedis, dès 20 h, à tous wargames, jeux de rôle, diplomatiques et économiques (*Amirauté, Armor, As des As, Diplomacy, D & D* et j'en passe...) ainsi qu'aux « grands classiques » (échecs, Shōgun,...). On songe aussi à créer un fanzine et l'on cherche donc un imprimeur. CLAS « A », 8-10, rue d'Ostwald, Centre culturel de la Montagne verte, 67200 Strasbourg.

• Les clubs *La Guilde de Draward* et *Enfer et contre tout* se sont définitivement alliés et ont envahi la MJC de la Paillette, rue de la Paillette, 35000 Rennes. Ils complotent le mercredi de 9 h à 23 h, le jeudi de 19 h 30 à 23 h, le vendredi de 19 h à 23 h et le samedi à partir de 14 h non-stop !!! Ils jouent à : *A D & D, Space Opera, Mega, Runequest, Car Wars, Diplomacy,* etc. De plus, un championnat permanent de wargames va être lancé ! Venez nombreux !

• Jeu de go en région parisienne : trois clubs accueillent tous les intéressés depuis le débutant jusqu'au joueur confirmé.
Club d'Antony : 42, rue Céline, Antony, 19 à 23 h le jeudi. J. Ganeval : 668.17.44.
Club de Courbevoie : MJC, 184, bd Saint-Denis, Courbevoie, 20 à 24 h le mercredi. J. Penet : 572.17.10/775.50.03 (bur.).
Club de Montreuil : Maison populaire, 9 bis, rue Dombasle, Montreuil, 20 à 23 h le lundi. D. Pavy : 859.95.24.

• *Les Seigneurs des Anneaux* cherchent des aventuriers (elfes, nains, hobbits, magiciens) féroces et hargneux pour les faire s'affronter par correspondance (*ça tâche moins. NDLR)* ou tenter d'apaiser la situation. Courez les rejoindre (en armes), l'adhésion est gratuite ! Gilles Tosi, nº 2, lot. Clair Jauberte, chemin du puits de Brunet, 13600 La Ciotat.

• *Les Donjons d'Avignon* n'attendent que vous pour les hanter de dragons et autres charmants animaux domestiques. Dans ce nouveau club d'Avignon, on joue à *D & D, Légendes, Mega,* et au reste. Philippe au (90) 31.01.17.

• Vous désirez jouer par correspondance. Une seule adresse : *Vopaliec,* 26, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers, Tél. : (41) 68.40.15. Des articles vifs et des parties brûlantes de *Diplomacy, Oméga et Double-jeu* (encart *J & S* nº 19). Venez-vous y brûler les ailes !

• *L'Association française de Shogi,* qui vient d'organiser des « journées du Shogi » dans le Val-d'Oise, accueille avec joie tous les amateurs et futurs amateurs de ce jeu. 18, rue de la Palestine, 95000 Jouy-le-Moutier.

• Le club des jeunes de Sainte-Bazeille (*l'Ousdau)* annonce la création d'une section micro-informatique : cours d'initiation et de perfectionnement, jeux... L'inscription est payan-

te mais les cours gratuits. Route de Couthure, 47200 Sainte-Bazeille.

• Dans l'optique de créer un club de jeux de rôle à Versailles, tous les ludophiles de l'Ouest parisien sont invités à communiquer leur « profil de joueur » (jeux pratiqués depuis quand...) à Marc Bayle, 9, rue des Condamines, 78000 Versailles.

• Le *20 Naturel* accueille les amateurs de jeux de rôle et de simulation (*Dune, Diplomacy, Panzerblitz, Rommel,* etc.) de Viroflay et sa région (Versailles, Vélizy, Chaville, Ville-d'Avray, etc.) le samedi soir et le dimanche après-midi. Pour tout renseignements et inscriptions, tél. : 953.91.13. entre 18 h et 20 h, ou bien écrire (avec timbre pour la réponse) au 20 Naturel, 8, rue du Général Gallieni, Viroflay.

• ANGERS - un club de *Donjons & Dragons* fonctionne chaque mercredi soir de 19 h 30 à 24 heures au Centre Jacques-Tati, rue Eugénie-Mansion, Belle-Beille, 49000 Angers. A vos bastardes !

• A Champs-sur-Marne, les 19 et 20 janvier 1985. *Casus Belli* et le centre social et culturel Georges-Brassens vous proposent un « Voyage au royaume de Brocéliande ».
A partir du samedi 14 h : expositions, démonstrations et initiations aux jeux de rôle français (par les auteurs) ou traduits : *Légendes, Ultime Épreuve, Méga, Call of Cthulhu,D & D* (bien sûr !) et, peut-être, empire galactique (François Nedelec) et la *Compagnie des Glaces ?* (Fabrice Cayla). Wargames avec ou sans figurines seront également du voyage présentés par Jean-Jacques PETIT.

A 21 h : Projection du film QUINTET
A 23 h : Reprise des parties
Le dimanche de 14 h à 18 h : même menu.

On chuchote également qu'un crime pourrait être commis au cours du week-end. Détectives à vos blocs-notes, le plus perspicace d'entre vous sera récompensé.
Centre social et culturel G.-Brassens, place du Bois-de-Grâce, 77420 CHAMPS-SUR-MARNE. Tél. : (1) 006.60.60.

Boutiques

• Une nouvelle boutique de jeux à Nancy : *Excalibur,* 35, rue de La Commanderie, 54000 Nancy.

• Grande manifestation ludique à Amiens les 15 et 16 décembre, le magasin *Mimicry* et le club *La Guilde des saigneurs* préparent deux journées de jeux. Les jeux de rôle et les figurines seront à l'honneur, ainsi que les wargames, les jeux de simulation et les classiques « récents » tels que *Othello/Réversi* et *Pente*. Les amateurs de *Diplomacy, Ultime Epreuve, Mega, D & D, Civilization* et les autres sont invités à s'incrire (gratuitement) à *Mimicry :* tél. : (22) 92.38.79 (Picardie) et (20) 54.01.80 (Nord-Pas de Calais).

Recherche de partenaires

• Christel Gayet, joueuse débutante mais passionnée, cherche des garçons et filles de onze à quinze ans (région de Montauban) pour jouer à *D & D* et *Mega* ou pour l'initier à *Call of Cthulhu, Légendes* et l'*Ultime Epreuve.* Christel Gayet, école publique de Montbeton, 82290 La Ville-Dieu-du-Temple. Tél. : 03.61.75.

• Marc Sabben cherche des amateurs de *Pente* à Dieppe ou dans la région. Tél. : (35) 82.25.59.

• Patriz Vaz aimerait rencontrer des passionnés de jeux de rôle pour l'initier à *D & D, Mega, Ultime Epreuve,* 50, rue Aristide-Briand, 78500 Sartrouville.

• Débutant cherche un club de *D & D* dans la région de Pessac. Patrick Volto, 3, allée du Québec, 33600 Pessac. Tél. : 36.55.51.

• Débutant (14 ans) cherche partenaires dans la basse Normandie pour tous jeux de rôle (de préférence médiévaux et fantastiques) et jeux d'aventures sur micro (possède un *Vic 20).* Ph. Derule, 69, impasse des Mésanges, 50000 Saint-Lô.

• Recherche partenaires en vue de la création d'un club de jeux de rôle dans la région de Cluses. Laurent Burnier, rue de la Fin, 74460 Marnaz. Tél. : (50) 98.30.78.

• Quelqu'un qui s'ennuie devant le clavier de son *Spectrum 16 K* cherche un correspondant pour échanger idées et programmes. Jean-Christophe Sowa, Eccica-Suarella, 20117 Cauro (Corse).

• Cherche personnes pour jouer à un nouveau jeu financier, politique et économique par correspondance : *HB version 2.* Pour tous renseignements, écrire (en joignant une enveloppe timbrée) à Patrick Dumont, Villaz, 74370 Pringy.

• Cherche partenaires pour jeux de rôle (*D & D, Mega...)* et wargames, dans la région de Carentam. Téléphonez au (33) 42.47.74 le week-end.

• Débutant (possédant *D & D*) cherche partenaires de 12 à 14 ans pour tous jeux de rôles, d'aventure et wargames. Arnaud Fobie, 13, bd Saint-Michel, 49000 Angers.

• Recherche joueurs (ses) et MJ pour initiation à *D & D* ou tout autre jeu de rôle du même genre. M. Leprix ou M[lle] Catherin, 8, rue P. Brossolette, 94270 Le Kremlin-Bicêtre.

• Bon ! (*ça commence comme ça. NDLR)* Aymeric, Richard de son état, recherche MD et autres PJ (débutants SVP) pour aventures de *D & D.* 1, rue Rumeau, 95320 Saint-Leu-la-Forêt (Val-d'Oise).

• Recherche partenaires (garçons et filles) pour former une équipe ou un club de *D & D.* Even Vallerie, 32, rue Olivier-de-Uisson, 56000 Vannes. Tél. : 47.46.71.

• SOS ! Recherche partenaires pour wargames (encarts *J & S* entre autres) et *D & D.* Y a-t-il des personnes intéressées par la création d'un club dans la région de Charleroi ? Vincent Crévieaux, 162, chaussée de Bruxelles, 6020 Dampremy, Hainaut. (071) 31.42.80.

• Cherche correspondants et partenaires pour *Légendes* et *Mega* ainsi que des programmes pour *TI 55 II* et *Philips C 52.* 4, avenue de la Tranquilité, 78000 Versailles (et le nom ?). Tél. : 950.83.49.

• Recherche partenaires filles et garçons de 14 à 16 ans, de Neuilly, Levallois ou Paris pour former un club de *D & D* et de wargames (échange de scénarios...). Yves Daniel, 39, rue Kléber, 92300 Levallois.

• Alain Leonard et ses aventuriers recherchent joueurs de *AD & D,* même débutants et de *Légendes* pour les initier et former un club dans la région d'Aulnay-sous-Bois/Sevran. Tél. : 869.16.38 (après 20 h 30).

• Recherche joueurs (ses) de *D & D* (débutants ou confirmés) ou un club de *D & D* du côté de Créteil. Marc Ségaud, 4, square Esquiral, 94000 Créteil. Tél. : 339.36.83.

• Cherche joueurs pour wargames, encarts *J & S, Panzer Leader, Squad Leader...* sur Aix-en-Provence. Tél. : (42) 96.59.97.

• Jeune débutant cherche initiateurs pour *D & D, Mega* et le reste. Christophe Lefebvre, Le Bois-Hellain, 27260 Cormeilles.

• Cherche partenaires sur Poitiers pour chasser Gobelins, torpiller Bismarck et traquer Panzerdivisionnen... *Amirauté, SL, CDI, COD,* encarts *J & S, D & D* and so on...
Cherche aussi désespérément tous renseignements sur les unités présentes à Verdun en 1916 pour création d'un wargame. Franck Parot, 27, rue des Grands-Prés, 86360 Chasseneuil.

• Recherche un bon joueur d'échecs (toute nationalité) pour jouer par correspondance. Many Daniel, 81, bd Maxime Gorki, 93240 Stains.

• Recherche, dans la région de Saint-Valéry-en-Caux (Seine-Maritime) des joueurs d'échecs et d'*Othello* ayant entre 12 et 15 ans. Sylvie Grimeau, Hameau du Moret Pleine-Sève, 76460 Saint-Valery-en-Caux.

• Cherche partenaires par correspondance pour jouer *à Diplomacy.* Également joueurs ou club de jeux de rôle dans la région de Liège. Georges Dantinne, 22, rue de la Digue, 4600 Chenée (Liège) Belgique.

• Joueurs de *D & D* dans la région tarbaise ? Ecrivez à Gilles Bulmanski, 10, rue de la Concorde, 65000 Tarbes.

• Cherche partenaires ou clubs pour *D & D* ou autres JdR dans le Val-de-Marne. Tél. : 881.27.86.

• Cherche partenaires de jeux de rôle et de stratégie (*Pente,*

Othello, échecs...) dans la région de Dreux. Hervé Mauxion, 14, rue Robert-Schumann, 28100 Dreux.

• Marc cherche des joueurs majeurs pour diriger le club de jeux de rôle qu'il va ouvrir (bientôt) dans la région de Bourg-la- Reine.
Tél. : 687.78.14.

• Cherche des partenaires pour jouer à... *AD & D (tiens donc. NDLR), Légendes* et compagnie dans la région de Montpellier. Michel Verlaguet, rue Professeur-Calmette, Nébiem, 34800 Clermont-l'Hérault.

• *D & D?, Iliad?, Zargo's Lord?*,
wargames? Une seule adresse : Aurélien Le Quéré, 319, rue du Bourg-Beadoin, 76400 Fécamp. Tél. : 28.13.43 (après 18 h).

• Débutant cherche joueur de *D & D* dans la région de Mulhouse. Stéphane Leclercq, 10, rue de la Piscine, 68490 Ottmarsheim. Tél. : (89) 26.20.26.

• Deux fanas de wargames Avallon Hill, SPI et Jeux Descartes, recherchent collègues et local pour créer un club sur Paris, 92 et 93. Touristes s'abstenir (*on n'est pas là pour rigoler! NDLR*). Jean-Baptiste Dreyfus au (1) 758.70.23.

• François Demesmay aimerait entrer en contact avec tout possesseur d'*Apple II* pour échanges... D'autre part, bloqué depuis des semaines dans *Alpine encounter* (impossible de se nourrir, ni de prendre le téléphérique) il aimerait qu'une âme charitable le sorte de ce mauvais pas. 43, ch. de la Combe-Saragosse, 25000 Besançon. Tél. : (81) 50.41.72.

• Cherche partenaires pour *Légendes, l'Ultime Epreuve* et *Mega* sur Saint-Brieux. Bertrand Deltheil, 10, rue Elysée-Reclus, 22000 Saint-Brieux.

• Jeune cherche partenaires (12-16 ans) pour *Mega* et encarts de *J & S* dans la région du Jorat. A. Thalmann, Aux Channey, CH 1099 Servion. Tél. : (021) 93.16.70 (Suisse).

• Groupe de joueurs de go du Mans cherche partenaires tous niveaux en vue de former un club. Michel Dupé, 9, rue Saint-Jacques, 72000 Le Mans. Tél. : 24.20.66.

• Désire jouer par correspondance aux échecs avec tout amateur du jeu (niveau indifférent). Larbi Idmouzouna, 555, rue Ghazwat-Bawat, unité 5, Daoudiat, Marrakech, Maroc.

• Diplomate isolé recherche contacts pour parties de *Double-Jeu* par correspondance. Pour tous renseignements, écrire à : Laurent Desmons, 24, rue François-Mansard, 45100 Orléans.

Messages

• Elfe en difficulté aimerait trouver guerrier magicien pour pouvoir faire face à la force du chaos et devenir de très bons amis. L'elfe aimerait également se procurer l'expert set de *D. & D.* à Valence. S'adresser à Virgile Bayle, 11, rue Claude-Chappe, 26000 Valence. Tél. : 56.69.53.

• Thomas Flipo recherche des clubs de wargame et de jeux de rôles dans le département de la Seine-Saint-Denis. Thomas Flipo, 13, allée Velléda, 93250 Villemomble.

• Philippe n'arrive pas à quitter l'île des Pirates pour rejoindre enfin l'île au Trésor dans *Pirate's Cave* (version anglaise). Qui peut l'aider? Philippe Derule, 69, impasse des Mésanges, 50000 Saint-Lô.

• Message personnel et anonyme : « a Mlle Guey et au conducteur Toth (militaire).
Dans le programme *Le royaume de Zareck* que je vous ai vendu, il y a une erreur : la pas 38 est à remplacer par 3. Veuillez bien m'excuser. »

• Marc Ponchon recherche les règles de *Space Opera* en français. Il a lui-même traduit le premier volume, mais pas intégralement. Rue du 14-juillet, 11110 Vinassan.

• Frédéric Barnoin cherche tous renseignements (nom, genre, nombre de joueurs, adresse éventuelle du maître de jeu, règles) concernant les jeux par correspondance fonctionnant en France. 21 bis, rue Royale, Samoreau, 77210 Avon.

Bonnes occases

• Dans la rubrique « ça ne coûte rien de demander », que nous inaugurons avec l'avis suivant : « J'ai pu essayer cette merveilleuse machine qu'est *l'Apple II*... j'en suis dingue. Malheureusement, je n'ai que 14 ans (je suis élève de seconde) et mes 40 F par mois ne suffisent pas à cet achat *(ça risque, en effet, d'être un peu juste. NDLR)*. Peut-être connaîtriez-vous un « généreux donateur » capable de me donner cette merveilleuse machine (ou même des périphériques). Merci... Loïc Canonne, 1, rue des Hirondelles, 45520 Chevilly. Tél. : (38) 80.17.49 ». Si tu trouves ton « généreux donateur », Loïc, n'hésite pas à nous écrire.

• Marc Salben recherche un meuble pour jouer au go (d'occasion si possible). 4, rue Bignon, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : (35) 82.25.59.

• Mimi vend un jeu d'échecs électroniques *Régence* 3 200 F et le *Grand Larousse de la langue française* en sept volumes 1900 F. Tous deux strictement neufs et encore sous emballage. Tél. : (après 20 h) (1) 328.64.78.

• Grand lecteur de *J & S* désirerait se procurer les numéros 1, 3 et 6 (malheureusement épuisés) accompagnés de leurs encarts respectifs. Prix à débattre. Téléphoner au (1) 237.79.77 tous les jours de la semaine et demander Emmanuel.

• Christophe Long recherche une *HP 41 C* ou *CV* ou encore un *Sharp PC 1401* d'occasion. 2, rue Bergonier, 38100 Grenoble. Tél. : (50) 73.72.80.

• Jean-Bernard Hentz recherche le wargame épuisé *Swords and Sorcery* ou même un possesseur de ce jeu pour faire quelques photocopies. Chambre 213, résidence universitaire, 6 bis, rue Winston-Churchill, 60200 Compiègne.

• Pierre Neveu recherche les numéros 1, 2, 3, 4, 6, 7 et 9 de *J & S* avec les encarts et les pions si possible. 131, avenue de Mazargues, 13008 Marseille.

• Marie-Antoinette Cinatl vend la boîte de base de *Donjons & Dragons* en français (100 F), *Star Frontier* (100 F) et *Le château des sortilèges*, un logiciel de sa composition pour *ZX 81* + 16 K (25 F). Immeuble Caroline, jardin de l'Empereur, 20000 Ajaccio.

• Olivier Rochet vend une console *Vectrex* + K 7 *Scramble* et *Berzerk* d'une valeur de 2 330 F et encore sous garantie pendant neuf mois : 1 800 F. 41, rue Charton, 69600 Oullins. Tél. : (7) 851.56.72.

• Philippe Morin achète les numéros 1, 2, 3, 4 et 6 de *J & S* avec ou sans encarts et les numéros 5 à 18 de *Casus Belli*. 4, rue de Geyter, 78280 Guyancourt. Tél. : 044.05.23.

• Grégoire Epesset vend, tous en excellent état et au prix à débattre : en anglais, six livres-jeu d'aventure (deux TSR, quatre Puffin Books) pour jouer seul. A cause du manque de partenaires, il vend également, en anglais, *Gladiator* (Avallon Hill), *Wizard's Quest* (id.), *Lords of Underearth* (Metagaming) ; en français : *Shoot-out at the Saloon* (Nova Games), *D & D* électronique de poche (Mattel). 7, impasse Ricard-Digne, 13004 Marseille. Tél. : (après 19 h) (91) 64.03.97.

• Christian Lançon recherche *The Nine Doctrins Of Darkness*, partie 2, parue chez Dimension six inc. Donjonneurs, à vos archives. 11, rue du Chemin-aux-Bœufs, 78310 Riancourt.

• Eric Wannin vend *Sorcier*, état impeccable, jamais servi. Il recherche également des partenaires pour jouer à *Mega* sur Marmande et des boutiques de jeux de rôle sur Bor-

deaux. 5, place du Dr-Belot, 47200 Sainte-Bazeille.

• Olivier Scamps vend un *Spectrum* 48 k péritel acheté en février 84 + une interface antenne sécam couleur + une interface joystick + le manuel Basic + l'alimentation + les boîtes *(? NDLR)* + 200 jeux récents (dont certains imports d'Angleterre introuvables en France). 17-3, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

• Sébastien Lacroix vend le wargame *'43* (débarquement de Sicile) 140 F. Il aimerait également savoir s'il existe des clubs ou des partenaires pour jouer aux wargames dans sa région. 79, chemin de Frettey, 73230, Saint-Alban-Leysse. Tél. : (79) 70.43.27.

• Armand Tardif vend *Mario Cement Factory*, un jeu électronique Table top de chez Nintendo (200 F) ou l'échange contre *n° 1 Anvil of victory*. Il recherche également des amateurs de *Squad Leader* et extensions dans la région de Compiègne. 7 bis, impasse de la Ménardière, 60200 Compiègne.

• Hervé Saudain vend (4 F pièce) des programmes pour *TI57, TI57 LCD, PB 100, FX702 P* : résolution d'intégrale (Simpson), biorythmes, équation linéaire. Il vend aussi deux programmes en Basic : *Trinôme* (4 F) et *Maléfices du Thraor* (5 F, jeu d'aventure) *(moins cher, tu meurs ! NDLR)*. Un programme surprise gratuit *(Ah, je meurs)* pour tout envoi. Joindre timbre, adresse, chèque bancaire *(de 4 F?)* et nom de la machine. «La Boulaie», rue Guillaume-Michel, 50000 Agneaux-Saint-Lô.

• Christophe Fizellie vend *Squad Leader, COI, COD* : 300 F les 3 ; *Yorktown, Attila, Okinawa, Rommel* (I.T.) : 200 F les 4. Le tout en bon état et en français. 73, rue Hallé, 75014 Paris.

• Laurent Linnemer vend les jeux *Xenon* (60 F), *Zorgon* (60 F), *Le mystère de Kikekankoi* (80 F) pour *Oric 1* et *Atmos*. 22, chemin de la Barre, 83000 Toulon.

• Philippe Bossuet vend un ordinateur *TI994A* (année 83) en excellent état avec le Basic étendu + les échecs + *Parsec* + *Music maker* + manettes de jeux + livres. Prix neuf : 3 700 F, cédé 2 500 F à débattre. 4, rue de Beauvoir, 31650 Saint-Orens. Tél. : (61) 20.32.74.

• Jean-Philippe Lardenois vend *Légendes, Millenium, Zargo's Lords, '43, Little Big Horn, Risk* et trois jeux électroniques à un bon prix. Tél. : (8) 373.12.29, samedi soir et dimanche.

• Hervé Thebaut vend *Le Trioker, Routes de France, Dico, Contrats 500, Le compte est bon, Le triangle du diable, Feux croisés*, 50 F chaque jeu ou 300 F pour le tout. 95, rue Youri-Gagarine, 92700 Colombes. Tél. : (1) 784.55.15.

• Philippe Valente vend *Space Opera* (2 livrets de 90 pages chacun) + 1 livret *The Outworlds* 150 F et le *Monster manual n° 2* pour *AD & D* 100 F. 1, square Paul-Algis, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 020.78.32 (après 17 h).

• Patrick Szodek vend ou échange *D & D basic set, Le sorcier de Spi* (wargame de conflit magique), le tout en bon état. Tél. : (6) 402.18.36.

• Eric Wannin vend un *Casio FX 702 P* ayant très peu servi, la conduite du *FX 702 P et FX 801 P* (Eyrolles), le tout en très bon état : 1 000 F. 5, place du Dr-Belot, 47200 Sainte-Bazeille.

• Etienne Anquetil vend un magnifique échiquier en marqueterie (ébène et sycomore) et pions en buis, n'ayant jamais servi, 850 F. Dimensions : 40 × 40 × 1,6 cm. Tél. : (1) 920.36.88 à Massy (banlieue Paris sud).

• Un anonyme vend un ordinateur *Vic 20* couleur Pal + adaptation *Sécam* + manuel + magnétophone + 25 programmes (liste sur demande), 3 cassettes de jeu : *Cosmic Jailbreak, Sargon II* et *Mission impossible* (*J & S* n° 20), le tout pour 2 300 F! (acheté 4 000 F). N° 16, Les Clémentines, 13770 Venelles. Tél. : (42) 61.06.40.

• Antony Simonneau vend *1870* (REF) : 40 F ; *Panzergrupe-Guderian* (REF) : 90 F ; *Tobruk* (REF) : 190 F ; *Panzerblitz* (REF) : 140 F ; *Panzerleader* (REF) : 140 F ; *Air Force* : 110 F, *Dauntless* : 110 F. 11, rue des Coquelicots, 45750 Saint-Privé. Tél. : (38) 56.26.00.

• R. Costello vend un *Oric 1* 48 K état neuf avec plus de 200 programmes (dont tous ceux parus dans *J & S*). 70, avenue Picasso, 13480 Calase. Tél. : (42) 69.17.13.

• Nicolas Rey vend à prix très favorables *DM Guide, Player Handbook, Monster Manual*, boîte de base, modules A2, B2 et B3, le tout pour *D & D*. Tél. : (3) 965.26.21 dans les Yvelines (78).

• Frédéric Gilbert vend *Tunnels et Trolls* (1 livret de règles, 1 scénario + 1 scénario en solo) 115 F, 2 manuels *Lost World* 50 F, 1 scénario (maison) pour *AD & D : La relique des dieux*, niveau 1-3, 45 F. Il serait également prêt à échanger le tout contre *Deities and Demi-gods* et une boîte de figurines *Dungeon monsters*.

• Cyril (de Poissy) vend un *Vic 20* + adaptateur sécam + magnéto + extensions mémoire 3K et 16K + cartouche *Sargon II chess* + près de 40 programmes en Basic assembleur, en Vic de base, en 16K + manuel d'utilisation + *introduction au Basic + la conduite du Vic 20 + programmez en Basic sur Vic 20 + Clefs pour le Vic + Le livre du Vic* + joystick Spectravideo au plus offrant à partir de 2400 F. Tél. : 965.18.02.

• Jacques Mérillon vend l'excellent wargame de SF *Starship Troopers* (Avallon Hill) en excellent état (quasiment jamais joué faute de partenaire) 100 F et *Diplomacy* (Micro) avec règles rectifiées 50 F. 12, square Jean-Jacques-Rousseau, 35000 Rennes. Tél. : (99) 38.98.00.

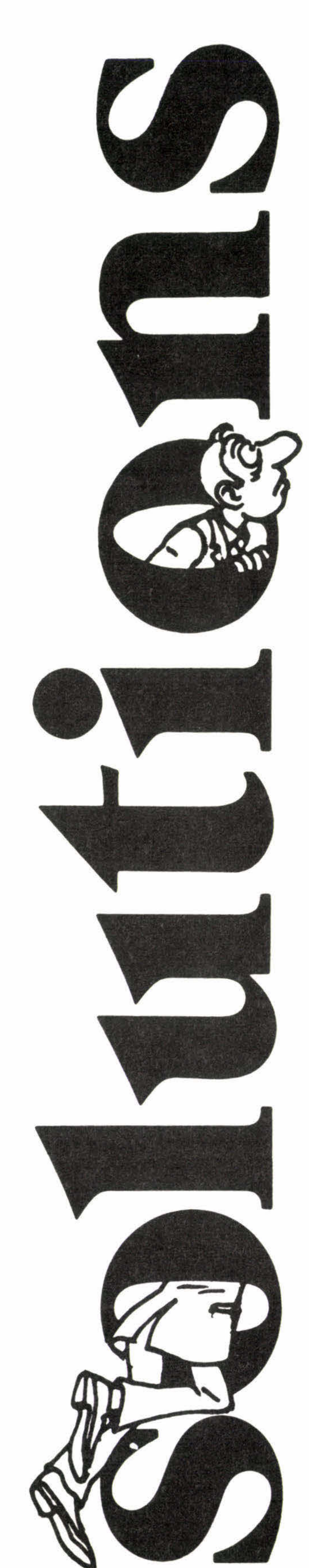
• Vincent Dupont vend les wargames *France 1940* (100 F), *Sinaï* (80 F), *Guderian* (80 F), *1870* (50 F), *Austerlitz* (50 F). 16, rue Lanfranc, 14000 Caen. Tél. : (31) 86.41.19.

• Dominique Rodriguez vend ou échange des programmes pour *ZX 81* 16K *(ZX chess II, Mazogs, Assembleur, Frogger,* etc.). Il recherche entre autres *Black Chrystal* et un compilateur. 37, chemin Villebois, 38100 Grenoble.

• Christian Morlot vend une *HP 41C* (sept. 84, état neuf) avec trois modules mémoire, soit 1792 octects de mémoire programme, manuels d'utilisation et de nombreuses astuces de programmation synthétique : 1700 F environ. 1/41, résidence des Rosiers, 92800 Puteaux.

• Frédéric Armand vend une collection de jeux SPI, 19 titres totalement épuisés. Pour la liste, écrire au 55-59, bd Sérurier, 75019 Paris.

• Je possède une centaine de programmes pour ZX Spectrum, alors, pour les intéressés, voici mon adresse : Jean-Christophe MINIOT, 12, rue E.-Mounier à Plaisir, 78370. C'est ce que nous écrit Jean-Christophe qui aimerait créer un club par correspondance.



PAGES 58 ET 59

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna)
Ana-puzzle :

	B	A	H	T		A	
K		M	I		M	I	L
V		U	L	V	E		I
A	T	R	E		L		P
S	A	I		J	E	E	P
	T	O	N		Z		E
C	A	N	O	N		S	
E	R	S		U	S	E	E

Top et sous-top :

1. DYSIDROSE ; SORDIDES.
2. ATAVIQUES ; ATAVIQUE ; AQUAVITS.
3. DIAPHONIE ; APHIDIEN ; OPHIDIEN.
4. HOMONCULE ; MONOCLE.
5. MAKHZEN ; ZONALE.
6. XYLOPHAGE ; AGLYPHE.
7. EXTRA-DRY ; RADOTER.
8. PEMPHIGUS ; GUIMPES.
9. UPWELLING ; LIGNEUL.
10. NYSTAGMUS ; MUSTANGS.

Les cousins :

TERGITES — TERMITES — TERNITES
HERBES — HERMES — HERPES — HERSES.
COQUET — HOQUET — LOQUET — POQUET — ROQUET.
CUMULE — CUPULE — CURULE.
AIDENT - BIDENT — RIDENT — VIDENT.
VERDET — VERMET — VERSET — VERVET.
FESTON — TESTON — VESTON.
FAON — KAON — PAON — TAON
HYDNE — HYENE — HYMNE — HYPNE.
AFFIDE — AFFILE — AFFINE — AFFIXE.

Les anaphrases :

EMBOUTIR — BIMOTEUR
PROTEGEA — POTAGERE
OFFUSQUE — SUFFOQUE
MEJUGENT — JUGEMENT
TAOISME — MAOISTE

Le coup de Jarnac :

AULX.
LABIE.
TAMOUL.
SOPRANI.
SEFARADE.
SERRANIDE.

La filière :

IGNE — LINGE (GENIE) — LIGNEE — ELOIGNE — GLENOIDE — DEGOULINE.

Du coq à l'âne :
EAU — BAU — BAN — GAN — GAZ.
CEP — CET — VET — VIT — VIN.
CIEL — MIEL (FIEL) — MIES (FIES) — PIES — PIEU — DIEU.
BROU — PROU — PROS — PRIS — PRIX — POIX — NOIX.
COUPE — SOUPE — SOUTE — SORTE — SERTE — SERRE — SEVRE — LEVRE.

PAGES 60 ET 61

Test (par Bernard Myers) :

1 : C. La charnière de la barre supérieure est mal placée.
2 : Réglez l'un sur 15 minutes puis, quand il sonne, réglez l'autre sur 15 minutes (l'un sonnera après 12,5 minutes et l'autre après 17,5 minutes, soit 30 minutes).
Autre solution, réglez-les tous les deux sur 36 minutes : le premier qui sonnera se déclenchera après 30 minutes (le second sonnera 12 minutes plus tard).
3 : L I T
I R E
S A S
4 : A D E G/B C F H
5 : +20. 336 × 79 = 26544.
6 : Volumineux, tous les autres mots ont des antonymes directs.
7 : L'élixir se trouve dans les flacons A et C. Si B contenait de l'élixir, A contiendrait du poison et les deux autres flacons devraient donc contenir le même breuvage (pour que l'étiquette de A soit fausse), c'est-à-dire de l'élixir. Mais C ne peut contenir de l'élixir car son affirmation est fausse. Donc...
8 : deux boîtes rectangulaires + une ronde.
9 : 104 F. Trébordeur = 7 F ; Renvideur = 13 F.
10 : T I T.
11 : 6
12 : B2 - D5 - E10.
13 : Le 20 novembre. Barrez les A, N et T, ce qui donne : « quel jour de quel mois précède le 2 décembre de douze jours ? »
14 : Tous.
15 : « Félicitez les cryptographes ». Il fallait lire chaque lettre précédant le A dans chaque mot.
16 : 10500 F. Bénéfice première opération : 4000 − 2500 = 1500 F ; seconde opération : 10000 − 1000 = 9000 F.
17 : D. Les carrés supérieur gauche et inférieur droit sont invertis, le carré supérieur droit est

tourné à 90° et en négatif, le carré inférieur est en négatif.
18 : On obtient le nombre 16 en négatif en noircissant tout, sauf le nombre.

PAGE 62

Placez les noirs
(par Bernard Myers) :



A	■	N	O	T	E	R	A
R	U	I	N	E	S	■	I
A	L	E	■	■	T	I	R
■	T	R	O	U	■	■	E
E	R	A	I	L	L	E	■
M	A	■	S	U	E	D	E
I	■	M	O	L	■	I	R
S	E	■	N	E	T	T	E

Problème cubique
(par Bernard Myers) :
45. Ce ne peut-être 1/4, ce n'est pas un nombre entier; ni 4×, car 60 est déjà utilisé; donc, c'est 5 ou 45. La face opposée au 60 doit être 180, celle opposée au 20 doit être 80 ou 5, mais si c'est 80, alors le total est supérieur à 350, donc c'est 5 et la face inférieure est 45.

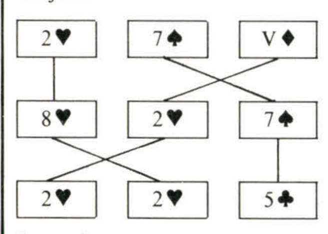
Grillade
(par Bernard Myers) :
854. 1er chiffre = nombre de cases noires, 2e = nombre de rangées contenant une case noire, 3e = nombre de colonnes contenant une case noire.

Reversi
(par Bernard Myers) :

Jeu n° 1

V♦ — 8♥ — 7♠.

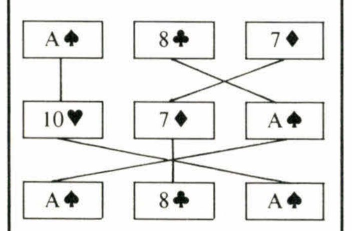
Trajets :



Jeu n° 2 :

8♣ — 7♦ — 10♥.

Trajets :



PAGES 68 ET 69

A l'hôpital
(par Marie Berrondo)

Winchester :

Soit x, l'âge du docteur, y, l'âge de l'anesthésiste et h, l'âge de l'hôpital.
Les informations de la donnée se traduisent par les deux équations suivantes :
$|x - y| = h$,
$x. (yh - 1) = 1\,539 = 3^4. 19$.
On voit ainsi qu'il y a quatre solutions possibles pour x : 19, 27, 57, 81.
Qui correspondent à quatre solutions pour $(yh - 1)$: 81, 57, 27, 19 et à quatre solutions pour yh : 82, 58, 28 et 20.
Or (solution I) $82 = 2 \times 41$. Ce qui donne $y = 41$ et $h = 2$.
Et (solution II) $58 = 2 \times 29$. Ce qui donne : $y = 29$ et $h = 2$.
Et (solution III) $28 = 2^2 \times 7$. Ce qui donne : $y = 28$ et $h = 1$.
Et (solution IV) $20 = 2^2 \times 5$. Ce qui donne : $y = 20$ et $h = 1$.
Nous avons obtenu ces quatre solutions en ne tenant compte que de la deuxième équation. Observons alors la première équation ($|x - y| = h$) : elle n'est vérifiée que pour une seule des quatre solutions possibles : la solution II, c'est-à-dire $x = 27$, $y = 29$ et $h = 2$.

Il s'agit donc du mariage d'un anesthésiste de 29 ans avec une femme médecin de 27 ans, travaillant dans un hôpital ouvert il y a 2 ans.

Bruxelles :

Les Van der Laert peuvent n'être que sept : les grands-parents, leur fils, leur belle-fille et les trois enfants de ces derniers : deux filles et un fils. Cela donne encore trois lits disponibles.

Genève :

Soit x, le nombre de pièces de 5 francs, y, celui des pièces de 1 franc, et z, celui des pièces de 5 centimes.
Nous avons les équations :
$x + y + z = 100$
$5x + y + 0{,}05z = 100$
5x, y et 100 étant des nombres entiers, il en est de même de 0,05z; z est donc multiple de 20. Soustrayons alors membre à membre les équations ci-dessus : $+ 4x + 0{,}95z = 0$.
On voit alors aisément que x = 0 et z = 0 étant exclus, la seule solution est : x = 19; z = 80. Ce qui entraîne : y = 1. En conséquence, la panseuse aura reçu 1 F suisse, la femme de ménage 4 F et l'infirmière en chef 95 F.

C'est la panseuse qui a mal fait son service.

San Diego :

Nombre de chambres :
$25 \times 10 = 250$.
Nombre de malades :
$250 \times 2 = 500$.

Soit x, le nombre approximatif de malades de 99 ans.
Soit y, celui des malades de 90 ans.

Proportion de chambres sans malades de 99 ans : $(1\text{-}x/500)^2$.
Proportion de chambres marquées 99 : $1 - (1\text{-}x/500)^2 = 1/10$.

D'où l'équation $x = 500\,(1 - 3/\sqrt{10}) = 25{,}66$.

Pourcentage de chambres marquées 91 : $(y/500)^2 = 1/10$, d'où : $y = 500/\sqrt{10} = 158{,}11$.

Résultat : $y - x = 158{,}11 - 25{,}66 = 132{,}45$.

Les différences les plus probables sont donc de 132 et 133.

Buenos Aires :

Soit P, la probabilité pour que le sang Rh - de l'éprouvette soit d'origine basque.

Les renseignements qui nous sont donnés nous permettent de déterminer la probabilité pour qu'un malade de l'hôpital soit :

— Basque et de sang Rh − :
$0{,}04 \times 0{,}87 = 0{,}0348$
— Espagnol et de sang Rh − :
$0{,}58 \times 0{,}22 = 0{,}1276$
— Indien et de sang Rh − :
$0{,}32 \times 0{,}03 = 0{,}0096$
— Italien et de sang Rh − :
$0{,}06 \times 0{,}22 = 0{,}0132$.

D'où la probabilité pour qu'un malade soit de sang Rh − (c'est la somme des précédentes) : 0,1852.

Et l'on a donc :

P = Prob. pour qu'1 malade soit basque et Rh − divisée par la probabilité qu'il soit Rh −

$$P = \frac{0{,}0348}{0{,}1852} = 18{,}79\,\%$$

Sainte-Anne :

Observons le tableau suivant :

Époque du traitement	Nombre de complexes
A la fin	1
Avant le 3e psychiatre	(1 + 0,5).2 = 3
Avant le 2e psychiatre	(3 + 0,5).2 = 7
Avant le 1er psychiatre	(7 + 0,5).2 = 15

Simone avait donc 15 complexes au départ. Le coût du traitement a donc été de :
14 × 394 F = 5 516 F.

PAGE 70

Mots croisés (par Jacques Lederer)

C	R	O	Q	U	E	M	O	N	S	I	E	U	R
H	E	R	M	A	P	H	R	O	D	I	S	M	E
I	N	S	I	D	I	E	U	S	E	M	E	N	T
R	O	É	■	N	S	■	R	O	C	■	R	■	R
O	U	I	D	A	■	M	O	C	E	N	I	G	O
M	V	L	I	L	C	I	■	O	■	A	N	I	G
A	E	L	A	■	B	L	A	N	C	H	E	U	R
N	L	E	M	A	H	■	D	I	E	U	■	S	A
C	L	■	E	F	■	S	N	O	L	A	T	E	D
I	E	■	T	F	A	R	■	S	E	■	I	P	A
E	M	B	R	A	S	U	R	E	■	R	A	P	T
N	E	P	A	L	A	I	S	■	H	O	F	E	I
N	N	■	L	E	H	■	O	O	U	O	■	■	O
E	T	H	E	R	I	F	I	C	A	T	I	O	N

PAGE 94

La cryptographie :

Problème n° 1 :

Le clair était cette citation d'André Malraux dans *L'Espoir :*

« Le courage est une chose qui s'organise, qui vit et qui meurt, qu'il faut entretenir comme les fusils ; le courage individuel, ça n'est pas plus qu'une bonne matière première pour le courage des troupes. »

Ce message était chiffré avec la clef littérale : CREATION, elle-même transformée en clef numérique grâce à ce tableau :

	1	2	3	4	5
1	V	W	X	Y	Z
2	H	K	M	P	Q
3	B	C	D	F	G
4	IJ	R	U	L	O
5	E	S	A	N	T

formé sur la suite des dix lettres les plus fréquentes ESANTIRULO en position 5 et 4 puis achevé dans l'ordre alphabétique en 3, 2 et 1. C'est ce même tableau qui fournissait l'antigramme du clair.

Le crypto (somme de l'antigramme et de la clef) contenait des groupes de trois chiffres. La difficulté était là, car ces groupes avaient été décomposés en deux groupes de deux chiffres de la façon suivante : le premier groupe de deux chiffres était un nombre compris entre 10 et 19, le second groupe était le nombre complémentaire, qu'il fallait lui ajouter pour obtenir le nombre de trois chiffres du crypto : 108 pouvait ainsi être représenté par 10 et 98, par 17 et 91, etc. Le décrypteur devait donc prendre conscience en premier lieu que les éléments cryptographiques de 10 à 19 étaient impossibles, puisque l'addition minimale de deux tableaux carrés, dont la première rangée et la première colonne sont des 1, ne peut être inférieure à 22.

Il constatait alors que la somme de deux éléments cryptographiques successifs dont le premier était « impossible » donnait un nombre compris entre 102 et 110. Ce qui correspondait à l'addition de deux valeurs de la cinquième rangée du tableau.

Ayant ainsi restitué à leurs places les cryptos de trois chiffres, on pouvait passer à la recherche de la longueur de la clef.

Les trois groupes 57, 85, 92, se présentant avec un espacement de huit, la longueur de la clef ne pouvait être que 2, 4 ou 8.

La longueur 2 était improbable. Restait 4 ou 8. La longue répétition 76, 93, 83, 98, 83, 98, 89, 83, espacée de 80 et la quasi-absence de répétition espacée de 4, nous incitait à choisir en premier lieu une clef de 8 et à dresser notre tableau sur huit colonnes, représentant huit alphabets avec huit messages de vingt lettres. Ce qui est insuffisant, évidemment, pour appliquer la méthode des fréquences ! Toutefois, une tentative de recherche de la lettre E peut nous faire supposer que : dans la première colonne les six 83 sont des E ; dans la deuxième colonne les E peuvent être les cinq 85 ou les cinq 93 ; dans la septième colonne, ce sont les huit 96 qui représentent les E. Ce qui impliquerait que la même lettre claire aurait 13 d'écart entre la colonne 1 et la colonne 7, 2 ou 10 d'écart entre la 1 et la 2, 11 ou 3 d'écart entre la 2 et la 7.

On pouvait difficilement aller plus loin sans utiliser la précision donnée concernant le mot COURAGE. Celui-ci comporte sept lettres, et la répétition d'une séquence de neuf nombres devait faire penser que COURAGE faisait partie de cette séquence et était précédé d'un article de deux lettres, soit UN soit LE. Si on optait pour LE, le E de la deuxième colonne était bien 93. Par ailleurs, on avait la confirmation du E de la première colonne à 83. Les écarts trouvés, 10, 3, 13 nous donnaient une absence de A dans la première et la deuxième colonne et un L au 89 de la septième colonne. L'examen des deux premières rangées LECOURAG donnait évidemment LE COURAGE EST UNE, en nous découvrant les deux S de la troisième colonne et les deux N de la sixième.

L'examen des trois trigrammes 57, 85, 92, qui ne comportent pas de E en première et deuxième position, nous limitait à QUE, QUI, LLE, TRE, AIT et ION avec une plus grande probabilité pour QUE ou QUI (les autres trigrammes étant trop rapprochés pour permettre une répétition), mais le E en troisième position est impossible car il impliquerait un écart de 9 avec la première colonne et donnerait un L en 76 + 9 = 85, alors que nous supposons que c'est un U.

A ce moment, nous pouvons donc afficher le tableau suivant qui tient compte, grâce au U, de l'écart 98 − 85 = 13 entre la deuxième et la cinquième colonne en nous permettant d'afficher les trois E (106), le Q (80) et le A (108) :

L	E	C	O	U	R	A	G
E	E	S	T	U	N	E	
		S		Q			
Q	U	I				E	
Q	U	I		E			
Q	U	I					
E				E		E	
E		C	O			E	
						L	
L	E	C	O	U	R	A	G
E							
U	E			A	N	E	
Q	U			E			
	E					E	
E							
E						E	
	U						
			O	U		E	

Il apparaît alors qu'à la troisième rangée la lettre Q ne peut être suivie que par un U. Que le U = 84 nous donne l'écart de la sixième colonne avec les autres 1/6 = 11, 2/6 = – 1, etc., ce qui nous permet de trouver le E (94), les A (96), etc. de la sixième colonne ; également de trouver dans les autres colonnes la place des R et des N. On arrivait ainsi petit à petit à la reconstitution intégrale du clair.

Problème n° 2

On pratique, comme pour le problème précédent, la restitution des groupes de trois chiffres de cryptogramme. Ce qui nous permet de constater qu'ici ils s'étendent de 100 à 112. Ce qui implique que le tableau de chiffrement comportait six colonnes et seulement comportait cinq rangées (56 + 56 = 112).

La recherche de la longueur de la clef ne présente pas trop de difficultés puisqu'il y a répétition des bigrammes 96/67 à 14 d'écart et que tous les autres bigrammes répétés (il n'y a pas de trigrammes) présentent des écarts multiples de 14 et aucun de « 7 facteur d'un chiffre impair » : 32/104 écart 6 × 14, 104/87 écart 10 × 14, 98/53 écart 7 × 14, 112/96 écart 3 × 14, 52/98 écart 3 × 14, etc.

La longueur de la clef est donc de 14 et le cryptogramme se présente sous la forme de quatorze colonnes aux alphabets inconnus avec treize ou quatorze lettres par colonne, ce qui est non seulement insuffisant pour appliquer la méthode des fréquences, et même pour simplement trouver, dans certaines d'entre elles, la position du E !

Les éléments trouvés dans la corbeille vont venir à notre secours. Ils nous permettent de déterminer les écarts des colonnes. 5/8 = + 11 ; 5/13 = + 5 ; 13/8 = + 6 ; 1/4 = + 41 ; 12/9 = + 11 ; 14/3 = + 30 ; 5/2 = + 13.

Les trois points nous donnaient 4/3 = + 2 ; 5/4 = + 13 ; 5/3 = + 15 ; puis 4/2 = 0 ; 10/13 = 0 ; 11/13 = + 35 ; 14/10 = + 20 ; 1/8 = + 39 ; etc., ce qui s'affichait sur le tableau suivant :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	L	A	C	L	E	F	D	E	T	O	U	T	E	S
2	L	E	S	S	C					E			S	
3	S	A		S	C					E				L
4	E	P		I			D						R	R
5					I					O	U			E
6				S										
7	E	S		R			D	E			E		O	U
8		E			E			U		O			E	
9		?								E			E	
10			S	L				E		O				S
11		E	P	E				E	T	R	E		S	E
12		E		A				R				O	U	
13	P	R	O	P				P	O	U	R	Q	U	O
14	I	?	.	.	.									

Cela permettait d'obtenir assez rapidement le clair : « La clef de toutes les sciences est sans contredit le point d'interrogation ; nous devons la plupart des grandes découvertes au COMMENT ? et la sagesse dans la vie consiste peut-être à se demander, à tout propos, POURQUOI ? ... »

Une citation de Balzac extraite de *La Peau de Chagrin* qui avait été codée avec le tableau de trente cases suivant :

	1	2	3	4	5	6
1	L	K	H	G	F	D
2	P	–	’	.;	Z	C
3	Q	:	!	?	Y	B
4	R	S	U	VW	X	A
5	T	E	M	O	IJ	N

et la clef littérale : HONORE DE BALZAC correspondant à la clef numérique : 13, 54, 56, 54, 41, 52, 16, 52, 36, 46, 11, 25, 46, 26.

PAGES 88 ET 89

Questions de logique

Cryptodatation :

Énigme 1 : d'après la première affirmation, ce chiffre est égal à 2, 4, 6 ou 8. D'après la seconde afirmation, il est égal à 3, 5 ou 7. L'affirmation fausse est donc l'une des deux premières. Les deux dernières affirmations sont donc vraies. D'après la troisième affirmation, il est égal à 2 ou 3. D'après la quatrième affirmation, ce chiffre est égal à 3, 9 étant son carré.

Énigme 2 : les diviseurs de 20 sont 2, 4 et 5. Les chiffres compris entre 5 et 9 sont 6, 7 et 8. L'affirmation fausse est la deuxième ou la troisième, les deux autres étant vraies. Le chiffre cherché est donc impair. Si la deuxième affirmation est vraie, il est égal à 5. Si la troisième affirmation est vraie, il est égal à 7. D'après la quatrième affirmation, ce chiffre est égal à 7, 49 étant son carré.

Énigme 3 : aucun diviseur de 16 n'est impair. L'affirmation fausse est donc la première ou la deuxième, les deux autres étant vraies. Le chiffre cherché est donc égal à 3, 4 ou 5. D'après la quatrième affirmation, il est égal à 5, 25 étant son carré.

Énigme 4 : les diviseurs de 30 sont 2, 3, 5 et 6, et ne sont pas supérieurs à 6. L'affirmation

fausse est donc la deuxième ou la troisième, les deux autres étant vraies. On a trois solutions, 2, 6 et 8. Le chiffre cherché est égal à 6, 36 étant son carré.

Énigme 11 : si la dernière affirmation était fausse, on ne trouverait aucune solution. Elle est donc vraie et le chiffre cherché a un rapport avec 11. Si la troisième affirmation était fausse, on trouverait 6 comme solution, mais quel rapport 6 aurait-il avec 11 ? Il en est de même si la première affirmation est fausse. La deuxième affirmation est fausse, et l'on trouve 2 comme solution, qui est la somme des chiffres de 11.

Énigme 12 : les première et deuxième affirmations ne peuvent être vraies en même temps. Les troisième et quatrième affirmations sont donc vraies. On a trois solutions, 3, 4 et 5. 5, qui est la somme des chiffres de 122, est le chiffre cherché.

Énigme 13 : si la dernière affirmation était fausse, on ne trouverait aucune solution. Le chiffre cherché a donc un rapport avec 25. Si la première affirmation est fausse, on trouve 6 comme solution. Si la troisième affirmation est fausse, on trouve 3 et 9 comme solutions. Si la deuxième affirmation est fausse, on trouve 7 comme solution, somme des chiffres de 43, et qui est le nombre cherché.

Énigme 14 : les deuxième et troisième affirmations ne peuvent être vraies en même temps. Les première et quatrième affirmations sont vraies. Il s'agit d'un chiffre pair, qui a un rapport avec 17. Si la deuxième affirmation est fausse, on trouve 6 comme solution. Si la troisième affirmation est fausse, on trouve 4 et 8 comme solutions. Parmi ces trois solutions, 8 est la somme des chiffres de 17, et est le nombre cherché.

Énigmes 21 à 34 : la meilleure méthode pour résoudre ces huit énigmes consiste à rechercher les solutions de chacune des quatre affirmations et à voir quel chiffre apparaît trois fois dans le tableau des solutions. On trouve ainsi :
• Énigme 21 : 2. Les trois premiers chiffres de la date sont 322. Vous allez à l'énigme 31.
• Énigme 22 : 5. Les trois premiers chiffres de la date sont 755. Vous allez à l'énigme 1 en ne tenant pas compte des résultats précédents.
• Énigme 23 : 9. Les trois premiers chiffres de la date sont 579. Vous allez à l'énigme 2 en ne tenant pas compte des résultats précédents.
• Énigme 24 : 4. Les trois premiers chiffres de la date sont 684. Vous allez à l'énigme 3 en ne tenant pas compte des résultats précédents.
• Énigme 31 : 3. Tournez la page.
• Énigme 32 : 2. Tournez la page.
• Énigme 33 : 4. Tournez la page.
• Énigme 34 : 5. Tournez la page.

PAGES 90 ET 91

Questions de logique

Enquête dans le futur :

1. L'édifice cylindrique : si B était un Menteur, sa première affirmation serait vraie. B est un Véridique et A un Menteur. Cherchez le Grand Maître.

2. Le Grand Maître : si A était un Véridique, B serait un Véridique qui dirait que A est un Menteur. Si B est un Véridique, C l'est aussi et dit la vérité. Si C est un Véridique, il dit encore la vérité. Dans les deux cas, C est le Grand Maître, qui vous envoie donc au Bureau des Renseignements.

3. Le Bureau des Renseignements : a. lorsque E ajoute qu'il pourra vous renseigner, si A, B ou C pouvait vous renseigner, il y aurait deux affirmations fausses, celle de A, B ou C, et celle de E. Celui qui pourra vous renseigner porte donc un habit rouge. L'affirmation de D est fausse. E pourra vous renseigner.
b. lorsque E ajoute que D pourra vous renseigner, si A, B ou C pouvait vous renseigner, il y aurait deux affirmations fausses, celle de A, B ou C, et celle de E. Celui qui pourra vous renseigner porte donc un habit rouge. L'affirmation de D est fausse. D pourra vous renseigner, mais attention, c'est un Menteur !

4. Le Parchemin : a. si D vous a renseigné, d'après les quatrième et cinquième affirmations, la boîte triangulaire contient un parchemin et un talisman. D'après la première affirmation, la boîte carrée contient une amulette et un talisman. D'après la deuxième affirmation, la boîte ronde contient une amulette. Le parchemin est dans la boîte rectangulaire.
b. si E vous a renseigné, d'après les deuxième et cinquième affirmations, la boîte ronde contient une amulette et un talisman. D'après la première affirmation, la boîte carrée contient un parchemin et un talisman. D'après la quatrième affirmation, le parchemin est dans la boîte triangulaire.

5. Le Choralon : un problème de ce genre est affaire de méthode. Une méthode consiste à représenter par des lettres différentes les musiciens et les instruments, et à remplir un petit tableau de 35 cases, de telle façon que les lignes et les colonnes affectées aux instruments comportent 5 lettres toutes différentes. On trouve ainsi aisément que :
a. si le parchemin était dans la boîte triangulaire, le musicien recherché est Cris.
b. si le parchemin était dans la boîte rectangulaire, le musicien recherché est Ando.

6. Analyseurs - Synthétiseurs : avant de synthétiser, analysons les quatre premières affirmations.
Elles indiquent d'une part que :
— le détecteur synthétise les ondes ;
— le diffuseur synthétise les failles ;
— le déphaseur synthétise le champ magnétique ;
— le distorseur synthétise les neutrinos ;
— le dispenseur synthétise la pensée humaine.
Elles indiquent d'autre part que :
— le détecteur analyse les neutrinos ;
— le dispenseur analyse le champ magnétique.
On a donc quatre solutions :
— le diffuseur analyse les ondes ; le déphaseur, les failles ; le distorseur, la pensée humaine ;
— le diffuseur analyse les ondes ; le déphaseur, la pensée humaine ; le distorseur, les failles ;
— le diffuseur analyse la pensée humaine ; le déphaseur, les failles ; le distorseur, les ondes ;
— le diffuseur analyse la pensée humaine ; le déphaseur, les ondes ; le distorseur, les failles.
a. si le savant ajoute que l'analyseur d'ondes est le synthétiseur de ce qui est analysé par le déphaseur, seule la première solution convient. C'est le distorseur qui analyse la pensée humaine.
b. si le savant ajoute que l'analyseur d'ondes est le synthétiseur de ce qui est analysé par le distorseur, seule la deuxième solution convient. C'est le déphaseur qui analyse la pensée humaine.

7. La boussole extra-terrestre : si vous avez trouvé au problème précédent que l'analyseur de pensée humaine était le distorseur, vous aurez du mal à trouver une solution unique à ce problème.
Dans l'autre cas, les cinq premières affirmations vous ont permis d'établir les équivalences suivantes :
— sextant - murtoir ;
— héliographe - lésinor ;
— microscope - zyzèze.
La dernière phrase du gardien vous permet de savoir que l'équivalent de la boussole spatiale est le mascour, qui se trouve au musée de l'Espace.

PAGE 98 A 100

Échecs :

Diag. 1 : 1. Tb8+!, Dxb8 ; 2. Th8+ puis 3. Txb8. Et non a 1. Th8+?? car cette Tour serait prise avec échec au Roi blanc.

Diag. 2 : en g5 ! D'où, 1.g5+!, Rxg5 ; 2. Df4 mat.
(Ustinov - Ilivitsky, 1959).

Diag. 3 : en e3 : 1.... Dxe 3+!! ; 2. Rxe3, Fb6 mat ! Ou 2. Rfl, De2 mat.
(Mikenas - Gussev, 1957).

Diag. 4 : car il vise hl : 1.... Dhl+!! ; 2. Rxhl, Txh3+ (échec double) ; 3. Rgl, Thl mat.
(Krstev - Tringov, 1961).

Diag. 5 : c'est la Dame : 1.... Fg5! ; 2. Dxg5, Ch3+ puis 3.... Cxg5.
(Paoli - Andersson, 1973).

Diag. 6 : 1.... Fg6+!! qui attire la Dame dans une « chausse-trape », la case g6. Sur 2. Dxg6, il suit 2.... Dc2+! puis 3.... Dxg6, et sur 2. Re5, Dd4 mat.
(Katalymov - Bannik, 1960).

Diag. 7 : par 1. Th7+!!, Rxh7 (ou 1.... Rf8 ; 2. Txf7+, Re8 ; 3.

Tf8+! suivi de mat); 2. Dh2+, Rg7; 3. Dh6 mat.
(Strekalovsky - Goliak, 1974).

Diag. 8 : 1. Td8!! avec deux terribles menaces : 2. Tb7 mat et 2. Txh8. Si 1.... Txd8; 2. c7+ suivi de cxd8 = D+, et si 1.... Ta7; 2. Txa7! gagnant du matériel.
(Sznapik - Bernard, 1971).

Diag. 9 : la Dame noire est aspirée jusqu'à une case fatale : e5. 1. Txd6!!, Dxd6; 2. fxe5!, Dxe5; 3. Ff4! et les Blancs gagnent facilement.
(Blau - Donner, 1958).

Diag. 10 : 1. Fa3!!, Txbl (un autre coup de Tour sur la colonne b entraîne la même suite); 2. Dh6+!!, Rxh6 (2.... Rf7 ou 2.... Rg8; 3. Df8 mat); 3. Ff8+, Rg5; 4. h4+ suivi de 5. Fe2 mat. Très spectaculaire.
(Ahues - Schoris, 1907).

Diag. 11 : 1. Dxc8+!, Txc8; 2. Txc8+, Rh7 (ou 2.... Tf8; 3. Cg6!, Db4; 4. Txf8+, Rh7; 5. Txe6! et les Blancs gagnent); 3. Th8+!! (attirant le Roi noir sur la «bonne» case), Rxh8; 4. Cg6+, Rh7; 5. Cxe7, et les Blancs ont un Cavalier de plus.
(Lexandrovitch - Krummacher, 1951).

Diag. 12 : 1.... Tcl!!; 2. Dxcl (2. Tdl, Dxg2 mat), Ce2+!; 3. Txe2, Dxcl+ etc.
(Hochberg - Averbakh, 1954).

Diag. 13 : 1. Fb2!!, Dxb2; 2. Txh6+!, Fxh6; 3. Dxb2+ etc. Sur un autre coup de Dame les Noirs n'en sont pas moins perdus : si 1.... Dg6, 2. Fh5! gagnant du matériel, et si 1.... Df7 ou 1.... Df8, ou 1.... De7, ou enfin 1.... Dd8 c'est le mat qui survient par 2. Txh6.
(Rattner - Podgorny, 1946).

Diag. 14 : car après 1. Fxe5! les Noirs ne peuvent capturer ce Fou sous peine de tomber dans la suite décisive 1.... Txe5; 2. Fxf7+, Rxf7 (2.... Rh8; 3. Cxe5, Dxe5; 4. Txd7); 3. Txd7+! (plaçant le couple Roi-Dame dans la position idéale pour le Cavalier blanc), Dxd7; 4. Cxe5+ etc.
(Matulovic - Lengyel, 1972).

Diag. 15 : 1. Ta8+!!, Rb6 (1.... Rxa8 est puni par 2. Dc8+ suivi de 3. Dxb7 mat); 2. Da5+!! (incroyable mais vrai), Rxa5; 3. axb7+, Rb5; 4. b8 = D+, Rc5; 5. Ta5+!, Rd4; 6. Dxf4+ etc.
(Kotrec - Prokes, 1907).

Diag. 16 : pour exploiter la faiblesse de la huitième rangée, les Blancs vont attirer la Dame adverse vers des contrées hostiles : 1. b4!, Dxb4; 2. Tdbl, Dxc4 (forcé pour pouvoir répondre à l'échec en b8 par une couverture sur c8); 3. Fe2!, Dc2; 4. Fd3!, Dc3 (la Dame noire est ainsi sur une case fatale car...); 5. Tb8+!, Tc8; 6. Dxc3! et la Tour noire, clouée, ne peut reprendre.
(Bukic - Romanichine, 1977).

PAGE 101

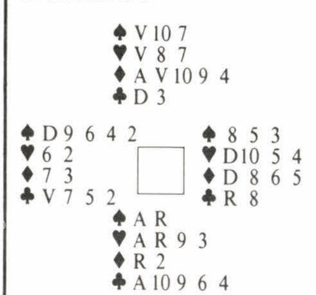
Le bridge
Problème n° 1

Deux entames peuvent être envisagées, la Dame ♣ et atout. L'entame de la Dame ♣ ne donne sûrement aucune levée, mais quand le mort a montré une main faible il est souvent avantageux d'entamer atout. Comptez-vous 3 pts pour l'entame atout et 2 pts pour l'entame de la Dame ♣.

Problème n° 2

La seule bonne enchère est 3♣. L'enchère est 100 % forcing. Elle décrit parfaitement cette main en montrant des ambitions de chelem.

Problème n° 3

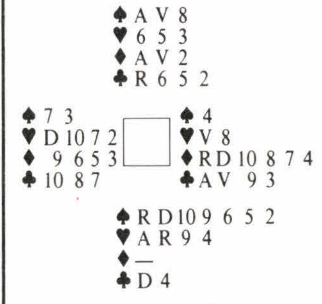


Sur l'entame du 4 ♠, vous disposez de deux lignes de jeu, suivant que vous voulez assurer le contrat ou réaliser un maximum de levées.

1. Prendre l'entame avec le Roi ♠ et jouer le 2 ♦ pour le 9 (si Ouest ne met pas la Dame). Si le 9 est couvert par la Dame, il n'y a plus de problème, on remontera au mort en surprenant le Roi ♦ avec l'As. Si le 9 ♦ reste maître, on joue sur les ♣ en tentant deux fois l'impasse (on remonte au mort la deuxième fois en surprenant le Roi ♦ de l'As).

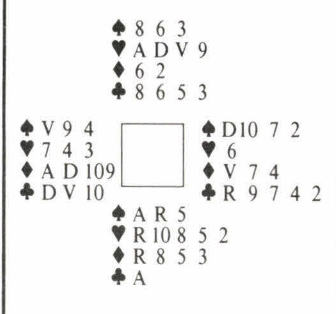
2. Prendre l'entame avec le Roi ♠ et jouer le Roi ♦ et 2 ♦ pour l'As. Si la Dame ne vient pas, jouer le Valet ♦ sur lequel Sud défausse l'As ♠ se créant ainsi une remontée au mort à ♠ si l'adversaire en rejoue. Si Ouest ne rejoue pas ♠, on dispose de tout le temps nécessaire pour affranchir les ♣.

Problème n° 4



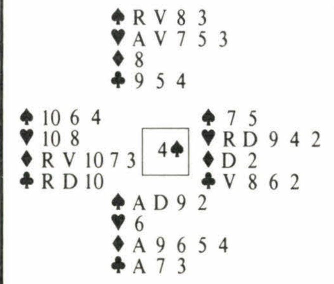
Sur l'entame du 3 ♦, mettre le 2 au mort et couper en main. Remonter au mort par l'atout et jouer le 2 ♣. Est ne peut jouer son As sous peine de donner le coup et l'on fait la levée avec la Dame ♣. Remonter au mort à l'atout et tirer l'As de ♦ pour la défausse du 4 ♣. On ne peut plus perdre qu'un petit ♥ (le 4e ♥ sera coupé au mort). Remarquer que fournir l'As ♦ à l'entame est une très grosse faute qui risque de compromettre la réussite du contrat puisque l'on n'a à ce moment aucune défausse utile.

Problème n° 5



Sud doit s'estimer très heureux de ne pas avoir subi l'entame atout car à présent il peut assurer son contrat. En main avec l'As ♣, jouer les 3 ♦ pour le 2 du mort. Dès lors la défense ne pourra jamais empêcher le déclarant de couper deux ♦ au mort.

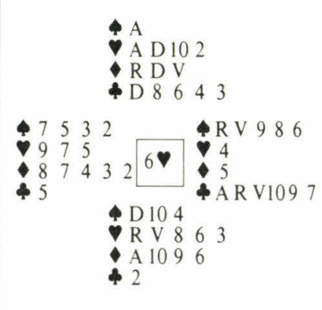
Problème n° 6



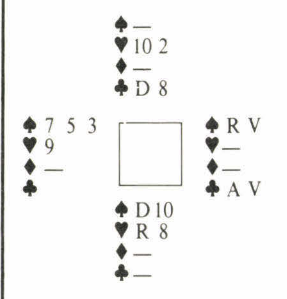
Entame Roi ♣. Prendre l'entame avec l'As ♣, tirer les deux As rouges, couper un ♥ du 2 ♠ et un ♦ du 3 ♠. On ne peut plus

perdre, il suffit de couper deux ♥ et deux ♦ avec des atouts maîtres puis de continuer la double coupe. Si Ouest surcoupe le 9 ♠, on réalisera encore le 8 ♠.

Problème n° 7

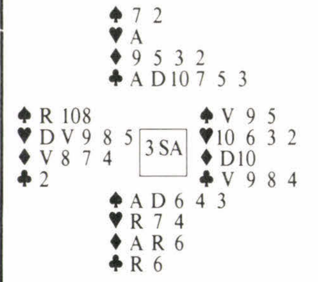


Est a montré une main bicolore ♣-♠. Est fait la levée du 9 ♣ et rejoue le Roi que l'on est obligé de couper maître avec le Valet ♥. Tirer l'As et la Dame ♥. Tirer Roi et Dame ♦ pour découvrir la répartition d'Est. Dès lors, on joue à cartes ouvertes. Tirer le Valet ♦ surpris par l'As, puis le 10 ♦. Remonter au mort l'As ♠. On arrive à la position suivante :



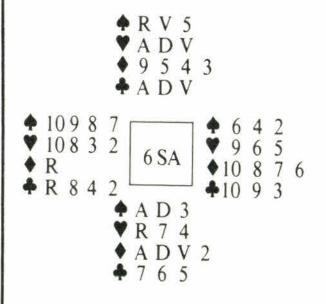
Il ne reste plus qu'à jouer le 10 ♥ qui squeeze Est «en passant».

Problème n° 8



Prendre l'entame de l'As ♥. Cette excellente entame nous prive d'une remontée vitale si les ♣ sont partagés 4-1. Il faut prendre la précaution de tirer les ♦ avant de jouer ♣. En effet, en tirant As, Roi ♦ et ♦ on gagne, même si les ♣ sont mal partagés en cas de partage 3-3 ou avec D, 10 secs en Est.

Problème n° 9



Sud prend l'entame en main et joue petit ♣ pour le Valet. Rentrer en main par le Roi ♥ et commencer l'impasse ♣. L'impasse ayant réussi l'on n'a plus besoin que de trois levées à ♦. Il faut donc jouer les ♦ en sécurité et jouer les 3 ♦ pour l'As. Si le Roi ♦ n'était pas apparu, on aurait joué deux fois ♦ du mort.

Barème :

40 à 36 pts : vous êtes un champion
35 à 30 pts : excellent résultat, bravo !
29 à 24 pts : bon résultat
23 à 19 pts : résultat moyen, vous devriez mieux réussir en cherchant davantage
18 à 12 pts : vous ferez mieux la prochaine fois
11 à 6 pts : suivez la rubrique d'initiation
5 à 0 pts : si vous jouez depuis plus de six mois vous devriez abandonner.

PAGES 102 ET 103

Scrabble :

Les anagammes :

ÉPINARD + S = ÉPINARDS, PEINARDS, PEINDRAS, PENDRAIS, REPANDIS.
+ C = PINCARDE.
+ O = PONDERAI.
+ L = PLAINDRE.
+ A = EPANDRAI.
+ R = PRENDRAI.
+ I = PEINDRAI.
+ T = DIAPRENT, PENDRAIT, REPANDIT.
+ E = PEINARDE.

PISTEES + D = DEPISTES.
+ E = EPEISTES.
+ T = PISSETTE.
+ O = POETISES.
+ U = PITEUSES.
+ R = PERSISTE ou PETRISSE.
+ N = EPISSENT.
+ A = ASEPTISE, PIETASSE, TAPISSEE.
+ I = IPSEITES.

Le deuxième coup :

1. QASIDA, 10F, 44 pts.
2. ANACARDIACEE, HI, 54 pts.
3. (H)ANDBALL, 7E, 64 pts.
4. B(A)YIONS, 13, 97 pts.
5. SHIMMY, G8, 45 pts.
6. QUEUTER, 6B, 32 pts.
7. (B)AVAROIS, 5E, 90 pts.
8. ANHELAT, 17, 81 pts.
9. AK(V)A(V)IT, G8, 98 pts.
10. CARDIALGIE, H4, 15 pts.

Les Benjamins :

• Avec MITES : ADAMITES, BLEMITES, CALMITES, COMMITES, DORMITES, FREMITES, INIMITES, MAMMITES, MARMITES, PERMITES, PROMITES, SOMMITES, SOUMITES, TERMITES.
• Avec GENES : EROGENES, EXOGENES, OXYGENES, NEOGENES, PYOGENES.
• Avec HERES : ANTHERES, COCHERES, ENCHERES, JACHERES, VACHERES.
• Avec MATURE : PALMATURE, PREMATURE.

PAGES 104 ET 105

Les dames :

Diag. 1 : (28−32 !) 27×29 (50−28 !) (N+).
(Melinon-Delhom R.).

Diag. 2 : (19−23 !) 18×20 (47×15 !) 35×24 (15×26) (N+).
(Benyamine-Macaux).

Diag. 3 : (24−29) et les blancs abandonnent car sur 33×24 (19×30) 35×24 (18−22) **1** 27×18 (13×31) (N+) ou **2** 28×17 (11×33) (N+).
(Biagianti-Biscons).

Diag. 4 : 28−23 (19×28) 30×10 (5×14) 33×31 (B+1).
(Aubertin-Biscons).

Diag. 5 : (24−29) 33×24 (19×30) 35×24 (17−21 !) 26×19 (14×41) 39−33 (41−46) 24−20 (25×14) 38−32 (46×39) 44×33 (B+1).
(Cisse-Damelincourt).

Diag. 6 : (23−28) 32×23 (14−19) 23×14 (10×30) 34×25 (18−22) 27×18 (12×32) 37×28 (N+1).
(Damelincourt-Guinard).

Diag. 7 : (13−19) 22×2 (3−8 !) 2×16 (1−7) 16×13 (19×8) 30×19 (14×45) (N+).
(Aubertin-Biscons).

Diag. 8 : 35−30 (24×35) 44−39 (35×33) 49−44 ! (29×49) 38×9 (4×13) **A B C** 43−38 (49×32) 27×38 (16×27) 31×2 (B+).
A : (3×14) 43−38 (49×32) 27×38 (16×27) 31×2 (B+).
B : (49×38) 42×2 (4×13) 2−7 (13−18) 21−17 (12×32) 7×25 (B+).

C : (49×32) 27×38 (4×13) [(16×27) 31×2 (4×13) (B+)] 38–32 (16×38) 42×2 (B+). (Sijbrands-Moreau).

Diag. 9 : 30–24 (9–14) **A** 29–23 (14–20) **B** 23–19 (20×29) 19×8 (29–34) **C** 37–31! (26×17) 8–3 (21×32) 3×30 (B+).
A : (15–20) 24×15 (9–14) 29–24 (14–19) 15–10 (19×30) 37–31 (26×17) 10–4 (21×32) 4×25 (17–22) 25–14 (B+).
B : (15–20) 24×15 (13–19) 23–18 (19–24) 18–12 (24–29) 12–8 (29–34) 37–31 (26×17) 8–3 (21×32) 3×12 (B+).
C : Sur (29–33) ou (15–20) même suite que dans la variante principale.
(Constantin-Barras).

Diag. 10 : 9–4 (48–25) **A** 4–15 (24–30) 15–42 (25–3) 42–26 (3–25) 26–3 (B+).
A : (24–29) 4–15! (48–34) 15×33 (34×45) 33–6 (45–23) 44–40 (23×45) 6–1 (35–40) 50–6 (45–50) 1×45 (B+).
B : (48–26) 4–15 (24–30) 50–45 (26–48) 15–20 (48–26) 20–3 (26–48) 3–26 (B+).
(Guinard-Delhom).

PAGE 106

Le Backgammon :

Diag. 1 : N7 → B12 : 10 points, N7 → N11 : 0.
La règle est formelle : quand on ne peut pas jouer les deux chiffres jetés mais l'un quelconque des deux, à l'exclusion de l'autre, on doit jouer le plus élevé.

Diag. 2 : point N5 : 10 points, point B5 : 5 points.
Parce que Noir a établi N4, il devient vital de tenir N5.

Diag. 3 : le point B4 : 10 points, frapper en N7 : 5 points.
Le timing de Noir est trop mauvais pour qu'on lui fasse le cadeau de frapper.

Diag. 4 : N5 → N9 et B6 → B5 : 10 points, point B5 : 4 points.
La priorité est de multiplier les zones de contact.

Diag. 5 : B4 → B3 et B3 → sorti : 10 points, B4 → sorti et B3 → B2* : 9 points, B4 → sorti et B1 sorti : 6 points.
Ce qui se passe quand Blanc jette 1 – 1 explique la hiérarchie des solutions.

Diag. 6 : N1 → N5* et N12 → B11 : 10 points, N1 → N5* et N5 → N7 : 4 points, point B4 : 6 points.

Diag. 7 : 2 × N1 → N2 et N1 → N3 : 10 points (la meilleure position de backgame), N1 → N3 et B6 → B4 : 6 points, N1 → N3, B8 → B7 et B6 → B5 : 4 points, N1 → N3 et 2 × B8 → B7 : 4 points.

Diag. 8 : N7 → B12 : 10 points (Blanc peut être frappé si Noir jette 6-5 : 2 chances sur 36. Mais Noir n'a pas gagné pour autant).
N7 → N12 et B4 → B3 : 7 points (Blanc n'a qu'une chance sur 36 de se faire frapper si Noir jette 6-6. Mais dans ce cas, Noir devient favori car il a extrait ses deux pions arrière).
N7 → N12 et B6 → B5 : 3 points.
Et si Blanc jette après 6-6 ou 5-5 ?

Diag. 9 : 2 × N11 → B8 : 10 points, 2 × N11 → B11 et 2 × N12 → B10 : 0.
Blanc doit se soucier uniquement d'acheminer ses pions sans encombre, non de bloquer Noir en se bloquant lui-même.

Diag. 10 : barre → N5 et B6 → B5 : 10 points, barre → N1 et B6 → B1 : 1 point, barre → N1 et N12 → B8 : 0.
Comment Blanc va-t-il jouer les 6 par la suite avec les deux derniers jeux ?

Score :
95-100 points : expert.
80-94 points : très bon joueur.
50-79 points : bonne connaissance du jeu.
25-49 points : lire notre rubrique est indispensable.
0-24 points : vous ne pouvez que progresser.

PAGE 107

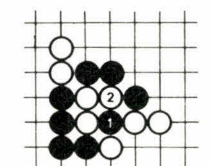
Othello :

Diag. 1 : 1. g 2, 2. b 6, 3. b 7, etc.

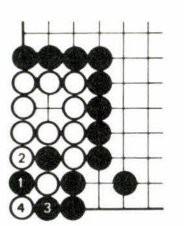
Diag. 2 : 1. e 1, 2. d 1 (si 2. b 1 ou 2. g 7, 3. d 1), 3. b 2, etc.

PAGE 110

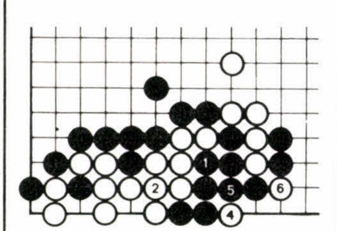
Go :



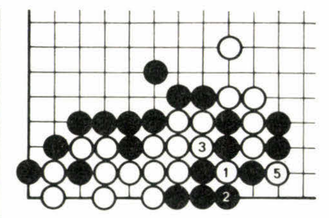
Diag. 1 : 3 en 1. Noir 1 capture deux pierres blanches : si Blanc joue en 2, Noir rejoue en 1 et capture trois pierres blanches.



Diag. 2 : 1 et 3 est la bonne combinaison ; Blanc prend en 4, mais il y a *Ko.*

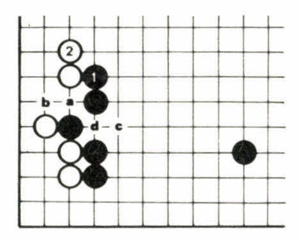


Diag. 3 : Noir 1 est un *Atari* stupide. Après que le blanc a connecté en 2, Noir doit rajouter un coup, sinon le blanc capture avec 4, suivi de 6.



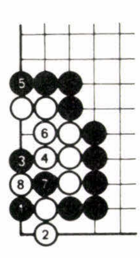
Diag. 4 : 4 en 1. 1 est le *Tesuji.* Après 3, si Noir joue 4 en 1, Blanc capture le tout avec 5. Normalement, après 3, le noir ne répond pas.

On voit, d'après ces deux problèmes (3 et 4), que la liberté en 1 du problème 3 est précieuse pour le noir. Il ne faut surtout pas se l'enlever. Blanc ne peut pas y jouer, mais Noir non plus.

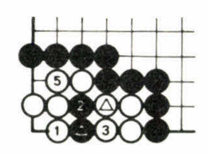


Diag. 5 : 1 est le coup correct et Blanc répond en 2. Si Noir joue a-Blanc b, d'abord, le blanc peut ensuite jouer en c et Noir devra répondre en d ; mais ce n'est pas possible si le blanc a une faiblesse en b, d'où 1.

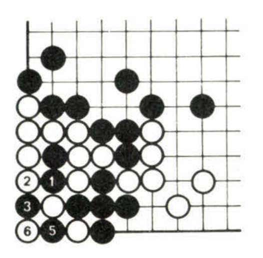
D'un autre côté, si le blanc joue a, Noir connecte joyeusement en d et son mur est parfait.



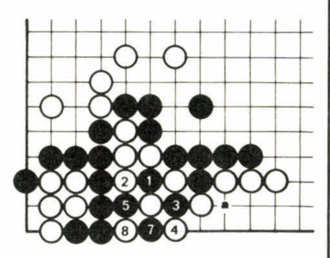
Diag. 6 : 1 et 3 est la bonne combinaison et peut être jouée dans l'ordre inverse. Ensuite 5 est le meilleur du point de vue du *Yose,* si blanc gagne le *Ko*-Blanc prend en 8 et il y a *Ko.* Le blanc doit répondre en 6, sinon Noir y joue et il y a *Uttegaeshi.*



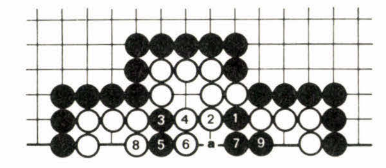
Diag. 7 : 4 en 2, 6 en ▲ capture quatre pierres, 7 en △. Si Blanc 5 en ▲, Noir joue 5 et Blanc est mort. Avec 7, le blanc recapture deux pierres : c'est l'*Ishi no shita,* toujours très spectaculaire et... pas facile à trouver en partie.



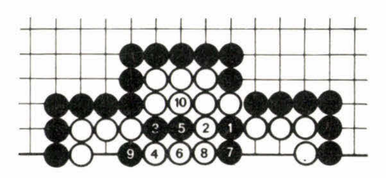
Diag. 8 : 4 en 1. Le sacrifice apparemment absurde en 1 est la clef. Blanc prend en 6 et il y a *Ko.* Si le blanc joue 4 en 5, Noir joue 1 et le blanc ne peut capturer aucune des deux pierres : il y a double *Uttegaeshi.*



Diag. 9 : 6 en 1. 1 et 3 est la bonne combinaison. Quand le blanc prend en 8, il y a *Ko.* Si le noir joue 5 avant 3, Blanc connecte en 1 puis, quand Noir joue 3, Blanc descend en 7 et il n'y a plus rien. Quand Noir joue 7, si Blanc connecte en 3, Noir a.

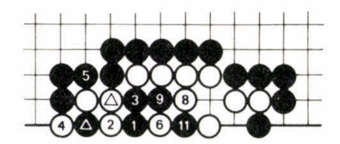


Diag. 10 : la combinaison 1 et 3 dans le bon ordre est la clef diabolique. Après 5, le blanc n'a que le choix des quatre pierres qu'il abandonne. Quand Noir descend en 7, le blanc ne peut pas jouer en a. Mais que se passe-t-il si Blanc joue 4 en 5 ? Voir en 10 bis.

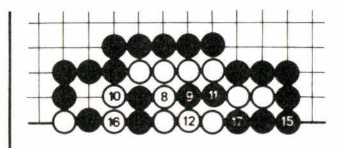


Diag. 10 bis : 11 en 3. Quand le blanc répond en 4, Noir avance en 5 puis descend en 7. Si le blanc insiste en 8... Noir coupe en 9, Blanc prend en 10 et Noir rejoue en 3 : il y a double *Uttegaeshi.*

Il faut jouer 1 et 3 dans cet ordre : si Noir commence par 3, Blanc 5, Noir 1, Blanc 7 et il n'y a plus rien. Quand Noir commence par 1, si Blanc 7, Noir 5.



Diag. 11 : 7 en ▲, 10 en △. Il y a Ko ! 1 est le point vital et 2 le seul coup. Blanc doit prendre en 4 pour qu'il y ait *Ishi no shita.* Ensuite, 8 est le seul coup. Noir doit jouer 9, Blanc joue en △ et le noir ne peut pas connecter en 2 : il prend en 11 et il y a *Ko.* Le blanc voudrait bien jouer 8 en 9 mais dans ce cas... voir diag. 11 bis.



Diag. 11 bis : 13 en 11, 14 en 9. Tout se passerait bien si, au coup 8, le noir répondait en connectant en 10. Blanc jouerait 9 et aurait deux yeux. Mais Noir joue 9 et le blanc est en *Damezumari;* après 13, il ne peut pas faire son œil en 17.

PAGE 111

Le tarot

L'entame :

Donne n° 1 : les entames en finale :
6 d'atout : 8 fois (4 points); petit ♠ : six fois (3 points); Roi de ♠ : une fois (1 point); petit ♦ : une fois (1 point); petit ♥ : une fois (1 point).

L'entame atout est la plus fréquente, mais ne rassemble pas la majorité absolue, à juste titre. En effet, malgré la présence d'un petit atout au Chien, l'entame atout permet au Déclarant de prendre la main et de gagner ainsi un temps pour l'affranchissement de sa longue.

A l'inverse, l'entame ♠ apparaît plus agressive en cherchant la coupe du Preneur : seul Ouest peut présumer, par son jeu, que cette coupe peut être à ♠. Mais alors faut-il entamer petit ♠ ou le Roi de ♠?

La majorité a choisi petit ♠ pour économiser le Roi, seul honneur de sa main. L'ennui est que, avec 4 atouts, on ne voit pas très bien comment le Roi serait sauvé, à moins d'espérer une surcoupe en Sud. L'entame du Roi de ♠ semble plus normale en espérant que Nord a gardé un singleton. Les autres entames sont dangereuses : le ♥ 4e est à éviter en raison de la présence de la Dame au Chien.

Donne n° 2 : les entames en finale :
Dame de ♠ : cinq fois (4 points); Roi de ♠ : deux fois (4 points); petit ♠ : six fois (3 points); petit ♥ : une fois (1 point); petit ♣ : une fois (1 point); petit atout : une fois (1 point).
Malgré l'absence d'atout au Chien, les Nord ont dans l'ensemble délaissé l'entame atout pour deux raisons : d'une part, étant placés devant le Preneur, ils sont les mieux placés pour ouvrir les couleurs; d'autre part, ils détiennent une solide couleur à ♠.

La présence de deux gros honneurs (Roi et Dame de ♠) conduit à entamer de l'un des deux, car il sera difficile de les sauver tous les deux. L'entame de la Dame permet d'économiser un point par rapport au Roi si Ouest coupe immédiatement, et que l'on puisse ensuite sauver le Roi. Néanmoins, l'entame de la Dame présente l'inconvénient de situer l'emplacement du Roi, ce qui peut faciliter le jeu du Déclarant, par exemple pour un placement futur de l'Excuse.
Les autres entames (Atout, ♥ et ♣) ne sont pas mauvaises en elles-mêmes, mais il reste préférable d'ouvrir d'abord les ♠.

Donne n° 3 : les entames en finale :
petit ♥ : huit fois (4 points); Roi de ♠ : trois fois (3 points); petit ♦ : deux fois (1 point); petit ♣ : deux fois (1 point); petit atout : deux fois (1 point).
L'entame est difficile et assez divinatoire dans cette donne :
— aucun motif pour entamer atout avec les trois atouts au Chien;
— entame du Roi de ♠ «pour voir» : correcte malgré les deux ♠ au Chien;
— ♥ : couleur la plus longue, mais bien vilaine;
— ♦ : ne sont que troisièmes mais comportent un honneur;
— ♣ : guère justifiable.

Donne n° 4 : les entames en finale :
petit ♠ : trois fois (4 points); Cavalier de ♦ : deux fois (3 points); 10 de ♦ : une fois (2 points).
Cette entame d'un petit ♠ sous le Roi quatrième, sélectionnée par la moitié des Ouest (cette donne provient de la troisième séance où seules douze triplettes restaient en lice) est surprenante, Est pouvant très bien, en troisième, réaliser une levée avec la Dame.
L'entame naturelle est le Cavalier de ♦.
Le 10 de ♦ est un peu moins bon, Est pouvant y détenir la fourchette Roi-Valet.

Donne n° 5 : les entames en finale :
petit ♠ : cinq fois (4 points); Roi de ♦ : une fois (1 point).
♠ est l'entame évidente dans la longue cinquième.
L'entame du Roi de ♦ troisiè-

me est à déconseiller, car elle affranchira bien souvent des honneurs, par exemple Dame-Cavalier chez le Déclarant.

Donne n°6 : les entames en finale :
Roi de ♠ : trois fois (4 points); petit atout : deux fois (3 points); petit ♣ : une fois (1 point).
Il est certes difficile de résister à l'entame atout avec le 21 huitième, mais Est, qui a certainement gardé avec au moins deux Bouts cinquièmes, a trouvé trois atouts au Chien.
Il apparaît plus judicieux d'espérer que le Preneur cherchera à mener le Petit au bout, et qu'il se rendra compte trop tard de la mauvaise répartition des atouts. Le Roi de ♠ apparaît ainsi la meilleure carte d'entame pour trouver la coupe. Quant à l'entame ♣, elle sera excellente... si Est coupe !

Le choix du contrat :

Donne n°1 : les contrats en finale :
Garde : onze fois (4 points); Garde sans : quatre fois (2 points); Garde contre : trois fois (1 point).
Il semble pourtant difficile de ne pas demander au moins une Garde sans le Chien avec trois Bouts, deux Rois, dont un singleton, et deux Dames.
Même avec le Petit pris, le coup est jouable grâce à la longueur des ♠.
Aucun contrat n'a chuté bien qu'Ouest détienne 20-19-18 d'atout septièmes. Le Chien est appréciable en apportant 7 points.

Les quatre jeux :

Donneur : NORD

NORD
A 16 15 10 3
♠ 6 3
♥ V 10 9 6
♦ D V 4 A
♣ C 4 2 A

OUEST
A 20 19 18 14 13 8 2
♠ 9 8 5 4
♥ 5 3 2 A
♦ 7 6
♣ R

EST
A 21 17 4 1 E
♠ D C V 10 7 A
♥ R
♦ R C 5
♣ D 10 8

SUD
A 12 11 6 5
♠ R 2
♥ C 8 7 4
♦ 10 8 3 2
♣ 9 7 5 3

CHIEN :
A 9 7
♠
♥ D
♦ 9
♣ V 6

Donne n°2 : les contrats en finale :
Garde : huit fois (4 points); Garde sans : six fois (3 points); Garde contre : quatre fois (2 points).

Par rapport à la main précédente, ce jeu comporte le 21 d'atout en moins mais un Roi en plus, de même qu'une longue à ♠ deux fois maîtresse. Les prudents sont ici récompensés car toutes les Gardes sans ou Gardes contre ont chuté, en raison de la mauvaise répartition des couleurs en défense (coupe à ♠ en Sud, coupe à ♥ en Est, sept atouts en Ouest).
En revanche, quatre Gardes ont gagné grâce à l'apport des deux atouts du Chien.

Les quatre jeux :

Donneur : EST

NORD
A 18 15 14 2 1 E
♠ R D 10 9 4
♥ R V
♦ R D C 10
♣ 4

OUEST
A 20 16 13 12 11 8 5
♠ V 8 3
♥ 3 A
♦ 7
♣ R V 10 9 5

EST
A 21 19 17 7 3
♠ C 7 6 5
♥
♦ V 9 5 2 A
♣ D 8 7 3

SUD
A 6 4
♠
♥ D C 10 9 8 7 5 4 2
♦ 8 6 4 3
♣ C 6 A

CHIEN :
A 10 9
♠ 2 A
♥ 6
♦
♣ 2

Donne n°3 : les contrats en finale :
Garde sans : neuf fois (4 points); Garde contre : six fois (3 points); Garde : trois fois (2 points).

C'est sans doute la longueur à l'atout qui a inspiré davantage les enchérisseurs. Tous les contrats ont été gagnés à l'exception de la Garde contre chutée de 2. La simple Garde reste une mauvaise enchère.

Les quatre jeux :

Donneur : NORD

NORD
A 19 15 3 1
♠ 10 4
♥ 10 8 7 4
♦ C 9 8 3 2
♣ 7 6 2

OUEST
A 9 7
♠ D 8 7 2
♥ V 9 6
♦ R D 7
♣ D C 10 8 5 4

EST
A 21 20 14 13 12 8 4 E
♠ R C 3 A
♥ D C 5 2
♦ 4
♣ R

SUD
A 18 17 16 11 10 6 5 2
♠ 9 6
♥ A
♦ V 10 6 5
♣ V 9 3

CHIEN :
A
♠ V 5
♥ R 3
♦ A
♣ A

Cotation : nous vous rappellons que l'attribution indiquée correspondait à la fréquence des choix lors de la Finale nationale triplettes 1984.
Elle ne correspond pas forcément au meilleur choix sur le plan purement technique.
Le Tarot n'est pas, heureusement, une science exacte, et « l'inspiration du moment » peut engendrer des choix que la « raison du Tarot » réprouverait.

PAGE 112

Apprenez à jouer... aux échecs :

Diag. 2 : 1. Fg5!, f6; 2. e×f6 (menaçant 3. f7+ et 4. F×d8), g×f6; 3. Te1+, Rf8; 4. F×h6 mat.

Diag. 4 : 1.... 0-0-0! (visant, d'un coup, le Roi blanc et la Tour blanche); 2. Tb3 (il n'y avait pas de défense satisfaisante), Fe3+!; 3. Td3, T×d3+; 4. F×d3, Dd2 mat.

Ex. 1 : 1.... d5!; 2. e×d5, c×d5; 3. Fb3, d4! Une « fourchette » qui gagne une pièce.

Ex. 2 : 1.... F×f3!; 2. g×f3, C×e5! 3. d×e5, D×d3; 4. D×d3, T×d3. CQFD. ●

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1248. Imprimé en France par Berger-Levrault.
N° de commission partiaire : 62675. Photocomposition MCP 2. Photogravure couverture et encart : ASTO.

Pour vos cadeaux de fin d'année une seule adresse :

VOTRE RELAIS JEUX DESCARTES

PASS'TEMPS
26, rue de l'Étape
51100 REIMS
Tél. : (26) 40.34.13

POKER D'AS
6, place de la Résistance
37000 TOURS
Tél. : (47) 66.60.36

NEURONES
Rue de la Préfecture
L'Émeraude du Lac
74000 ANNECY
Tél. : (50) 51.58.70

MULTILUD
16, rue de la Paix
44600 SAINT-NAZAIRE
Tél. : (40) 22.58.64

MULTILUD
14, rue Jean-Jacques-Rousseau
44000 NANTES
Tél. : (40) 73.00.25

JEUX DESCARTES
Rive Gauche
40, rue des Écoles
75005 PARIS
Tél. : (1) 326.79.83

MIMICRY
12, rue Flatters
80000 AMIENS
Tél. : (22) 92.38.79

JEUX DESCARTES
Rive Droite
15, rue Montalivet
75008 PARIS
Tél. : (1) 265.28.53

L'ÉCLECTIQUE
Galerie Saint-Hilaire
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE
Tél. : 283.52.23

JEUX JOHN
7, rue Stanislas
54000 NANCY
Tél. : (8) 322.17.50

JOKER D'AS
7, rue Maucoudinat
33000 BORDEAUX
Tél. : (56) 52.33.46

LA MARELLE
42, rue Saint-Yvon
17000 LA ROCHELLE
Tél. : (46) 41.40.20

LE MANILLON
5, rue Pierre-Corneille
83000 TOULON
Tél. : (94) 62.14.45

MIMICRY
43, rue d'Amiens
59000 LILLE
Tél. : (20) 54.01.80

RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES
14-16, rue Fonvielle
Centre Commercial Saint-Georges
Passage Saint-Jérôme
31400 TOULOUSE
Tél. : (61) 23.73.88

AU DAMIER
25 bis, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél. : (76) 87.93.81

AMBIANCE
Place du Marché
85000 LA ROCHE-SUR-YON
Tél. : (51) 37.08.02

AMÉTHYSTE
158, Grande-Rue
86000 POITIERS
Tél. : (49) 88.00.76

AU VALET DE CARREAU
6, rue du Jeune-Anacharsis
13001 MARSEILLE
Tél. : (91) 54.02.14

LA BOUTIQUE LUDIQUE
12, rue Bressigny
49000 ANGERS
Tél. : (41) 87.41.85

LE CERF BLANC
2, rue Chrestien
34000 MONTPELLIER
Tél. : (67) 66.28.95

EXCALIBUR
34, rue du Pont-des-Morts
57000 METZ
Tél. : (8) 733.19.51

INTERJEUX
12, Résidence du Lac
(face au Casino)
95880 ENGHIEN
Tél. : (3) 412.79.30

JEUNE FRANCE
108, rue Carnot
71000 MACON
Tél. : (85) 38.33.41

JEUX ET REFLEXION
16, boulevard Victor-Hugo
06000 NICE
Tél. : (93) 87.19.70

JEUX DESCARTES
13, rue des Remparts-d'Ainay
69002 LYON
Tél. : (7) 837.75.94

COLÉGRAM
72, rue Aimé-Ramon
11000 CARCASSONNE
Tél. : (68) 47.16.83

ÉCHEC ET MAT
9, rue Rollon
76000 ROUEN
Tél. : (35) 71.04.72

EURÉKA
Galerie du Châtelet
45000 ORLÉANS
Tél. : (38) 53.23.62

LOISIRS 2000
25, rue des Fontaines
56100 LORIENT
Tél. : (97) 64.36.22



Catalogue gratuit sur demande


VOS
PLUS FIDÈLES
PARTENAIRES
CHESS CHALLENGER
FIDELITY ELECTRONICS
SUPER NINE
Elite A/S Challenger
IMPACT PRINTER
FIDELITY ELECTRONICS
CHESS CHALLENGER
RE
CL
PB
PV
LV
TB
DM
RV
FIDELITY ELECTRONICS
Enfin, une nouvelle gamme d'échiquiers électroniques à votre niveau. Ces nouveaux partenaires seront redoutables, de plus, ils utiliseront vos propres erreurs, mais rassurez-vous, ils resteront vos meilleurs et plus fidèles partenaires.
Toujours prêts à jouer de jour comme de nuit, sur terre comme sur mer.
D'abord le Super 9 de Luxe : avec son écran d'affichage, sa double pendule très précise, ses 15 niveaux de jeux ; toutes ces performances vous étonneront.
Ensuite, l'Elite A/S le confort et le plaisir de jouer font de lui l'échiquier électronique le plus sophistiqué du monde, une mémoire tampon garde les positions des pièces lorsqu'il est débranché, son plateau sensitif en marqueterie de luxe le distingue de ses compères.
L'imprimante Modèle IFP vous permettra de conserver votre partie, elle se connecte facilement sur le Super 9 de Luxe et l'Elite A/S.
Le SC 9, bien que d'un aspect extérieur moins séduisant, vous surprendra par ses multiples performances.
Si vous désirez de plus amples renseignements :
REXTON
32, rue Brançion
75015 PARIS
Tél. : 532.86.86.
REXTON